100 STRON

PRO EVOLUTION SOCCER 2 - gramy w niemal ukończoną wersję

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

NEO PLUS

47

LISTOPAD 2002 (11/2002) CENA: 7.49 zł (w tym 7% Vat)

TIMESPLITTERS 2

Czyżby najlepsza strzelanina fpp na konsole nowej generacji?

MARIO SUNSHINE

Its a me, Mario! Hydro powraca, ale czy znów wytycza horyzonty?

HITMAN 2

Symulator rumuńskiego klona - zabójcy. Recenzja i pełny opis gry.

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

Gimli, Aragorn i Legolas zapraszają do Śródziemia!

COLIN McRAE RALLY 3.0

Czy Szkot zarządził i tym razem? Sprawdź naszą megarecenzję!

RESIDENT EVIL

Przerażający horror nadciągnął! Nasz definitywny werdykt...

KINGDOM HEARTS

Magia Square + uniwersum Disneya. Czy taka fuzja może się udać?

PS2 ONLINE

Pierwsze gry sieciowe na PlayStation 2

Graliśmy w SOCOM, TRIBES, TWISTED METAL i THPS3

A także: Burnout 2, Terminator, NBA 2K3, Need For Speed: HP2, Blinx, Buffy, Dune, Run Like Hell, Dynasty Tactics i inne!

Independent Press

9 771505 820004 11

WWW.NEOPLUS.COM.PL

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

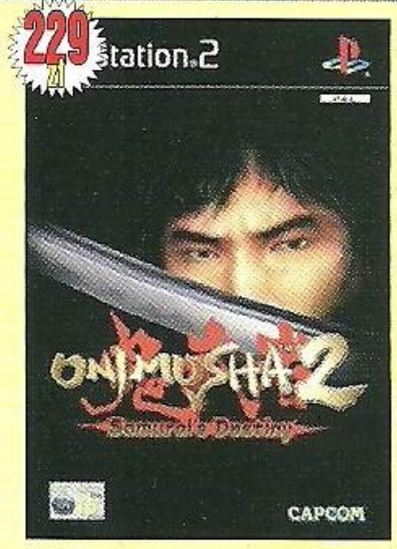
ROZDAJEMY KOSZULKI I JOYPADY - ZA DARMO !!! WWW.ULTIMA .PL

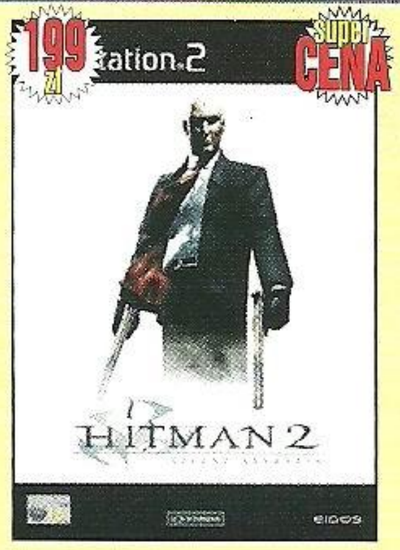
ULTIMA®
Świat Elektroniczne Rozrywki

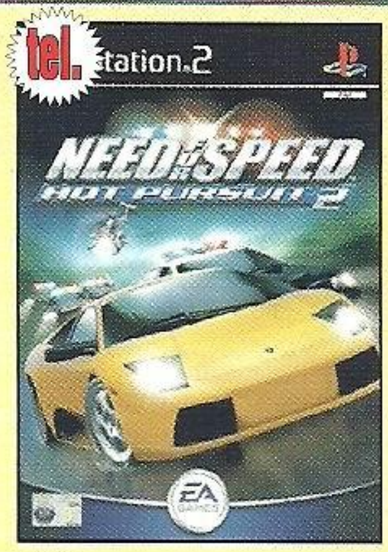
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

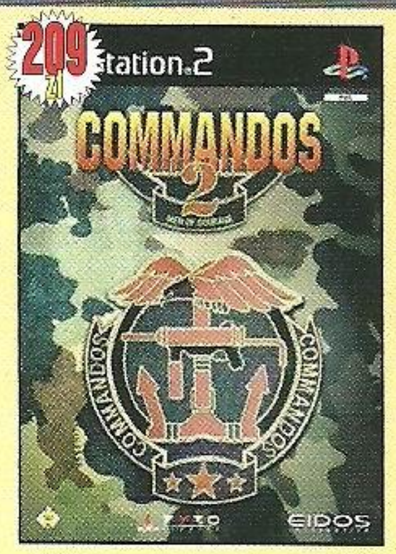
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa

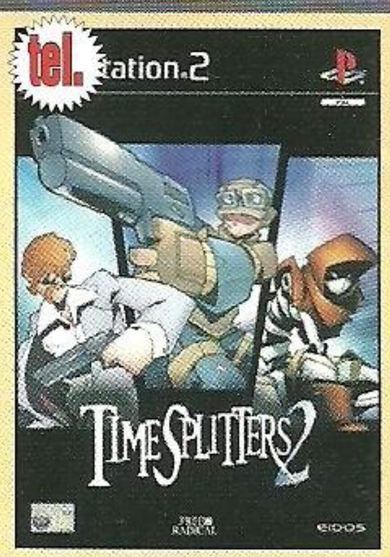
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

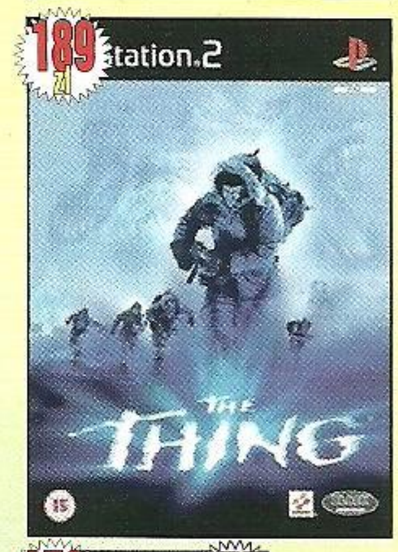


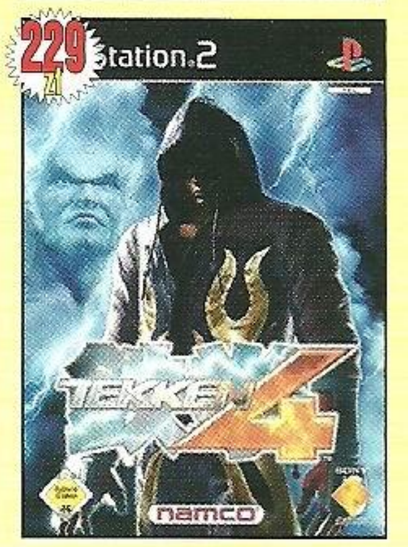


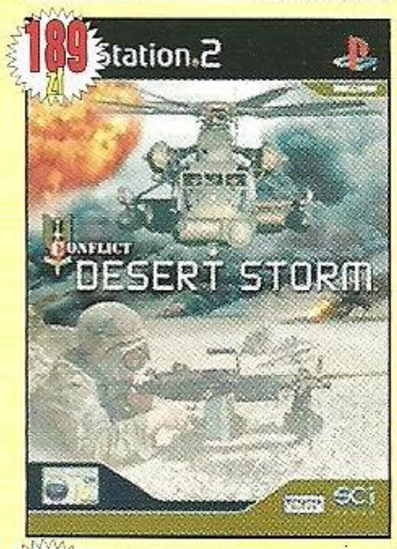


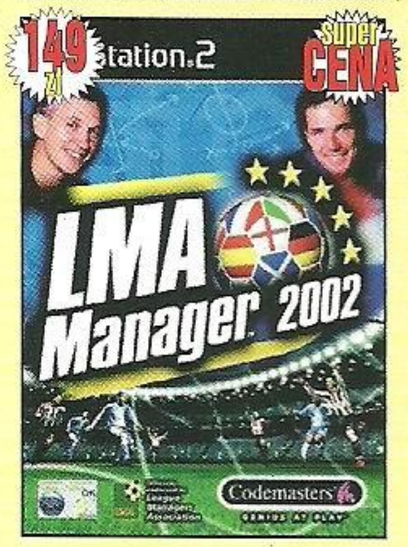


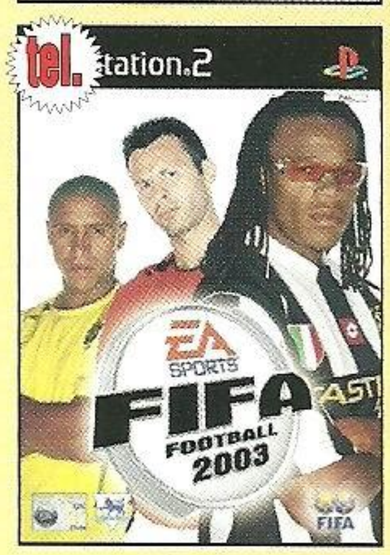


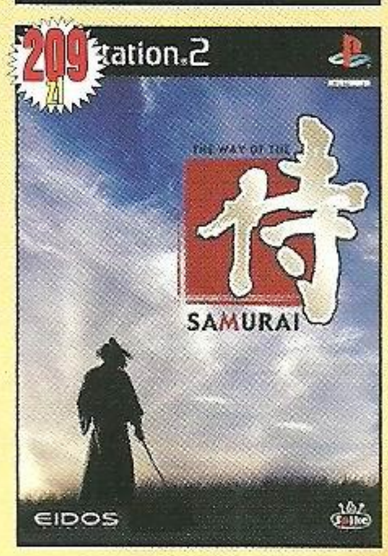


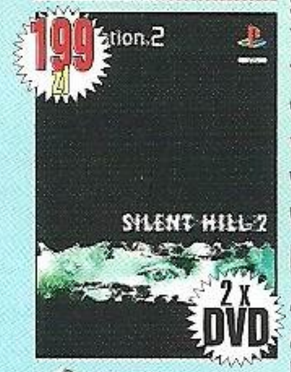












PLAYSTATION 2

007 AGENT UNDER FIRE.....179
ACE COMBAT.....229
BLOOD OMEN 2.....229
CAPCOM vs SNK 2.....179
DRAKAN.....229
FIFA 2001.....149
FIFA 2002.....179
GRAN TURISMO CONCEPT CAR.....149
GTA 3.....199
HEAD HUNTER.....229
HERDY GERDY.....179
ICO.....229
KNOCKOUT KINGS 2002.....179
LEGO RACERS 2.....179
MONSTERS INC.....199
MAXIMO.....179
METAL GEAR SOLID 2.....159
MOTO GP 2.....229
NBA LIVE 2001.....149
NBA LIVE 2002.....179
NBA STREET.....179
NHL 2002.....179
NO ONE LIVES FOREVER.....199
PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT.....179
PRISONER OF WAR.....199
PRO EVOLUTION SOCCER.....199
PROJECT ZERO.....199
RALLY CHAMPIONSHIP.....189
SILENT HILL 2.....199
SIMPSON'S ROAD RAGE.....179
SLED STORM.....179
SOLDIER OF FORTUNE GOLD.....199
SOUL REAVER 2.....199
SPIDERMAN THE MOVIE.....199
SSX SNOWBOARDING.....179
SSX TRICKY.....179
STATE OF EMERGENCY.....179
STREET FIGHTER 3 FX.....179
SWING AWAY GOLF.....179
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX...179
TYSON BOXING.....199
VAMPIRE NIGHT.....229
VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON.....333
VIRTUA FIGHTER 4.....229
WIPEOUT FUSION.....229

Platinum PS2:

ATLANTIS 3.....119
ARMOURED CORE 2.....109
BATMAN VENGENCE.....109
CRASH WRATH OF CORTEX.....119
DEAD OR ALIVE 2.....119
DEVIL MAY CRY.....119
EVER BLUE.....119
EVIL TWIN.....109
F1 FORMULA ONE.....119
GRAN TURISMO 3.....119
HALF LIFE.....119

JAK & DEXTER.....119
KENGO MASTER OF BUSHIDO.....109
KESSEN.....119
LOTUS CHALLENGE.....79
MAX PAYNE.....119
MINISTRY OF SOUND EDITION.....109
ONIMUSHA: WORLORDS.....119
QUAKE III REVOLUTION.....119
RAYMAN M.....109
RAYMAN REVOLUTION.....119
RED FACTION.....109
RESIDENT EVIL: VERONICA.....119
SMUGGLERS RUN 2.....119
STAR WARS STARFIGHTER.....109
TEKKEN TAG TOURNAMENT.....119
THEME PARK WORLD.....119
TIME SPLITTERS 1.....119
TONY HAWK PROSKATER 3.....109
TWISTED METAL BLACK.....119
WRC.....119
Akcesoria:
Konsola PLAYSTATION 2 + gra.....1299
Action Replay.....169
Kabel S-Video.....39
Kierownica GT Force Logitech.....479
Link Cable.....29,90
Memory Card 8MB Sony.....179
Memory Card 8 MB Nyco.....139
Pilot (nieoryginalny).....69
Pilot oryginalny.....159
Podstawka pod konsolę.....39
Przedłużacz do joypada.....19,90
REGION X (zdejmuje regiony z DVD).....99

PLAYSTATION/PS ONE

C–12 FINAL RESISTANCE.....99
CRASH 2.....99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED.....99
CRASH TEAM RACING.....99
DRAGON BALL Z.....199
FINAL FANTASY 6.....99
FINAL FANTASY 8.....109
FINAL FANTASY 9.....229
GRAN TURISMO 2.....99
MEDAL OF HONOR 2.....99
SPYRO 3.....109
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE.....89
TEKKEN 3.....99
TOMB RAIDER 2.....109
TOMB RAIDER 3.....119
TONY HAWK'S PRO SKATER 2.....109
Value:
DUKE NUKEM TIME2KILL.....69
DUKE NUKEM LAND OF THE BABES.....49
DUNE.....59
FADE TO BLACK.....59
FIFA 2001.....59
JURASSIC PARK:WARPATH.....59

MOTO RACER 2.....59
NBA LIVE 2000.....59
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE.....59
POPULOUS THE BEGINNING.....59
ROAD RASH JAIL BREAK.....59
T.O.C.A.....69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK.....59
TONY HAWK'S SKATEBOARDING.....69
THE WORLD IS NOT ENOUGH.....59
Wyprzedaż:
HIDDEN & DANGEROUS.....29,90
KISS PINBALL.....29,90
MOTOCROSS MANIA.....29,90
ROSWELL CONSPIRATIES.....29,90
SALTWATER FISHING.....29,90
TUNGUSKA.....29,90
Akcesoria:
PS One.....399
Game Hunter Pro.....49
Joypad analogowy DualShark.....59
Kierownica Double Force Big Ben.....129
Link cable.....29.90
Memory card 120 bloków.....69
Memory card 15 bloków.....19.90
Memory card 30 bloków.....39.90
Multitap nieoryginalny.....69
Pal converter.....49
Pistolet.....już od 69
Przedłużacz.....19.90
RFU Adapter.....39
RGB + AV cable.....19.90
Standard Pad.....19.90

GAMECUBE

BLOODY ROAD: PRIMAL FURY.....229
ISS 2.....269
LUIGI'S MANSION.....239
NBA COURTSIDE 2002.....239
PIKMIN.....229
ROGUE SQUADRON: ROGUE LEADER 2...229
SPIDERMAN.....239
SUPER SMASH BROS. MELEE.....239
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....229
WAVE RACE: BLUE STORM.....239
Akcesoria:
Konsola GameCube.....949
Konsola GameCube
+ Mario Sunshine + karta pamięci.....1159
Pad.....145
Memory Card.....89
Kabel RGB.....129
Kabel AGB (GB Advance – GameCube).....59
RF Switch (przejściówka na wejscie antenowe).....89

X-BOX

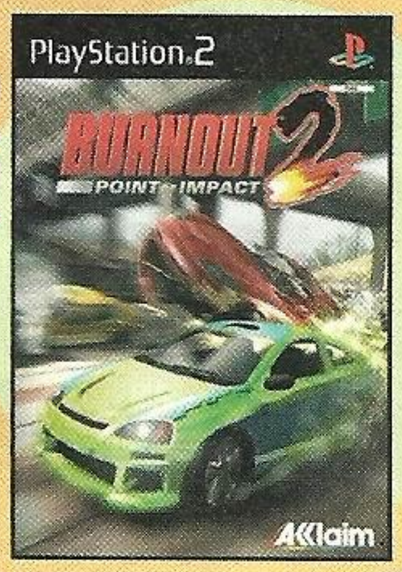
COLIN McRAE 3.....tel.
CONFICT DESERT STORM.....tel.
DEAD or ALIVE 3.....259

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

Nadszedł czas rozwalić świnkę*!

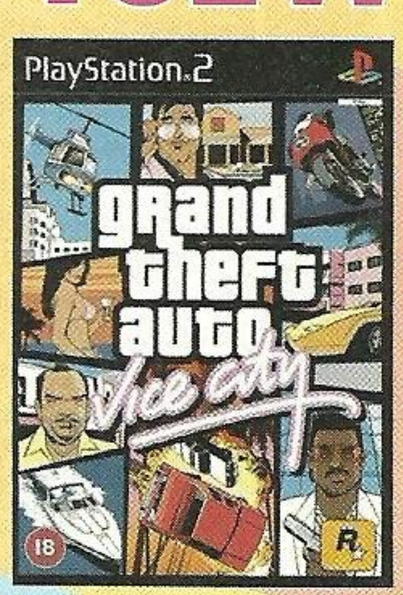
*skarbonkę ;)

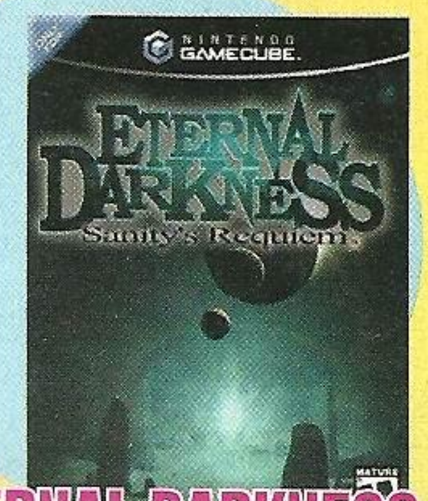
BURNOUT 2 PS2



GTA Vice City PS2

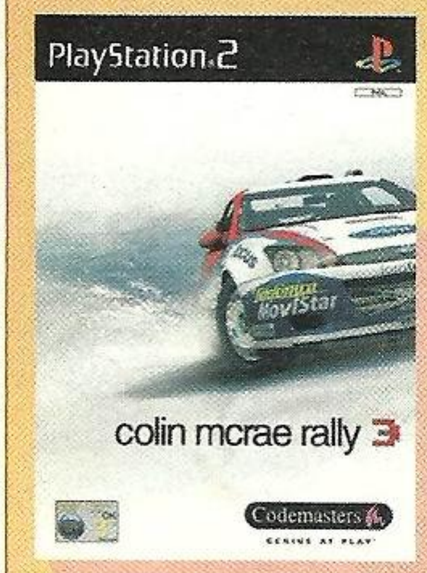
potowa listopada 2002





ETERNAL DARKNESS GCN

potowa listopada 2002

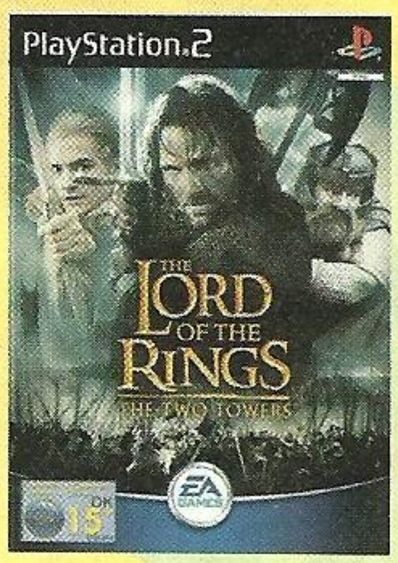


COLIN McRAE RALLY PS2/XBox

potowa listopada 2002

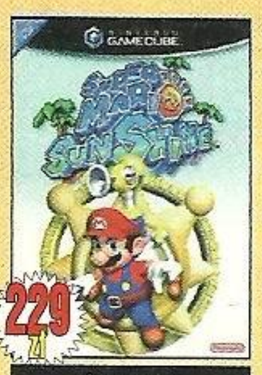
PRO EVOLUTION SOCCER PS2

początek listopada 2002

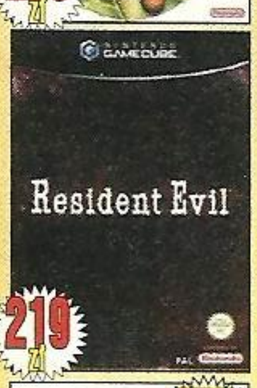


LORD OF THE RINGS Two Towers PS2

potowa listopada 2002



HALO (ang.)	279
PROJECT GOTHAM	259
RALLY SPORT	259
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	259
TUROK EVOLUTION	tel.
i inne	
Akcesoria:	
Konsola X-Box	tel.
RGB Scart Big Ben	49
RGB Scart + wyjście optyczne	79
RGB + S-Video + Optic Cable	119
Joypad oryginalny	199
Pilot DVD Unlock	199



DREAMCAST - WYPRZEDAŻ

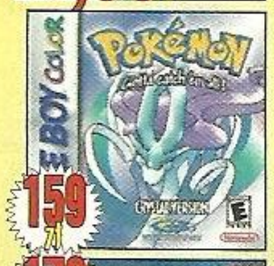
CHICKEN RUN	49
KAO THE KANGAROO	49
METROPOLIS STREET RACER	49
SHADOWMAN	49
TOMB RAIDER CHRONICLES	49
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION	49
TRICKSTYLE	49
UEFA STIKER	49
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	49
VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE	49
VIRTUA FIGHTER 3 tb	49
WORMS ARMAGEDDON	49

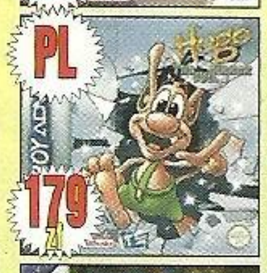
2 gry 79 PLN
3 gry 99 PLN

Akcesoria:	
Joypad Joytech	44,90
Joypad oryginalny	109
Karta pamięci 1MB	49
Karta pamięci 4MB	69
Karta Pamięci oryginalna	109
Pistolet Bio Gun	99

GAMEBOY COLOR

ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
DEXTER's LABORATORY	89
DISNEY's POOH & TIGER HUNNY SAF	89
DISNEY's JUNGLE BOOK	89
HARRY POTTER	179
MEN IN BLACK 2	89
PLANET OF THE APES	89
POKEMON CRYSTAL	159
POKEMON GOLD	159
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	159
TOM & JERRY IN MOUSE ATTACKS	89
WARIOLAND 2	149
ZELDA: ORACLE OF AGES	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS	179
Akcesoria:	
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49

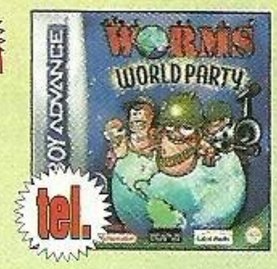


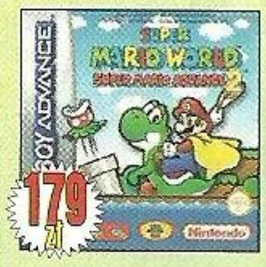


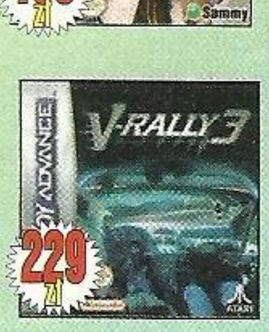
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC	29.90
5 w 1 – ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM	29.90
LAMPKA	19.90

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	179
CRASH BANDICOOT	189
DONALD DUCK ADVANCE	139
DOOM	199
EARTHWORM JIM	139
F-ZERO	179
ECKS vs SEVER	199
FINAL FIGHT ONE	139
GOLDEN SUN	179
GT ADVANCE	149
HARRY POTTER	199
ISS	149
JACKIE CHAN ADVENTURES	139
MAT HOFFMAN's PRO BMX	139
SPYRO	199
SUPER MARIO ADVANCE 2	179
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	179
WARIO LAND 4	179
WOLFENSTEIN	189
Akcesoria:	
Konsola GAMEBOY ADVANCE	399
Lampka	19,90
Link Cable	29,90
Link Cable GBA<–>GBC	29,90
Lupa na ekran z podświetleniem	24,90
Pokrowiec przezroczysty	19,90
Pudełka na gry (5 SZTUK!)	19,90
Uchwyt	39,90
Wymienna szybka	29,90
Zasilacz + akumulator	59,90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej	49,90







nowość

Illuminator Pro do GBA. Rewelacyjne oświetlenie, zawiera akumulator i zasilacz

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do pięciu dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**
8. **Koszty wysyłki tylko 9 PLN.**

NEO PLUS

nr 47 listopad 2002
(11/2002)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Anek
Banan
Marcin Kawa
Łukasz Kurkowski
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Brat, Joseph, Merlin,
Origin, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy & sista A

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Podczas pracy słuchaliśmy:
Artful Dodger - Its All About The Stragglers, De Phazz - Daily Lama, Jakatta - Visions, King Kooba - Indian Summer, Stereo Sushi 3

Greetz:
Asik & Olo - still the best, always the best
RG - thanx for Die Zwei Turme,
JJ - no luck this time, m8t, game stinx!

Cześć!
Zaczyna się sezon - w listopadowym numerze Neo Plus na 100 stronach znajduje się blisko 50 recenzji najnowszych gier! Niektóre gry potwierdzają klasę ich autorów, inne rozczarowują, a jeszcze inne zasługują na miano cichych hitów. A już nadciągają następne i znów zaczyna się świąteczna gorączka.
W opinii wszystkich wydawców ich tytuły są najlepsze, zawierają nieograniczone pokłady miodu i najładniej wyglądają. Sami wiecie, jak często rzeczywistość potrafi być brutalna . Na szczęście jesteśmy na posterunku - wyłapiemy wszystkie gnioty i bezlitośnie obnażymy ich wady.
Z ciekawszych rzeczy: gramy na PS2 w Internecie! Mimo, że nie ma jeszcze w sprzedaży Network Adaptora, udało nam się bez większych problemów podpiąć konsolę do modemu kablowego. SOCOM jest świetny, czekamy na więcej. Pełny raport w numerze.
W USA ruszyła właśnie świetna promocja Xboxa. Za jedyne 199 dolarów sprzedawany jest tam zestaw, w skład którego wchodzi najpotężniejsza obecnie konsola z wbudowanym twardym dyskiem i kartą sieciową oraz dwie gry Segi - Jet Set Radio Future i Sega GT 2002. Niesamowita sprawa, 200 dolarów za takie combo... A u nas moje ptaszki przestały już w ogóle ćwierkać na temat Xboxa, uznając Polskę za temat zamknięty. Jeśli więc liczyliście na oficjalną dystrybucję tej konsoli - zapomnijcie o tym. Mimo to liczba Xboxów z prywatnego importu w Polsce rośnie. Polak przecież potrafi.
No nic, zapraszam do lektury. Trzymajmy się razem.

Gulash

PS: GameBoy magazyn już w kioskach - zobaczcie sami ile się zmieniło!
PS2: Problemy techniczne, o których wspominałem miesiąc temu nie wynikały z winy drukarni.

THE LORD OF THE RINGS™ THE TWO TOWERS

Gdy po raz pierwszy zobaczyliśmy ją w akcji podczas tegorocznej Electronic Entertainment Expo, zrobiła na nas bardzo pozytywne wrażenie. Nadszedł czas na skonfrontowanie tego z rzeczywistością - recenzujemy Dwie Wieże!

str. 59

colin mcrae rally 3™

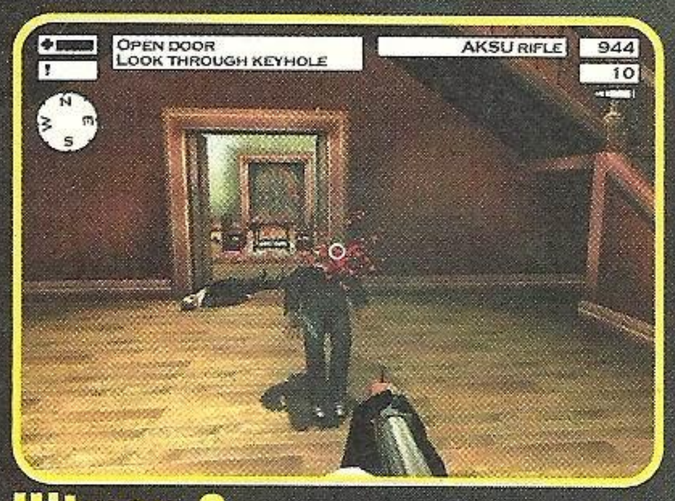
Król rajdów samochodowych nadciągnął na PlayStation 2 i... A zresztą najlepiej będzie, jeśli sami przeczytacie recenzję tej gry. Ale uwaga - zawiera wiele zaskakujących zwrotów akcji i werdykt inny od tego, którego się spodziewaliście.

str. 52

PS2 ONLINE!

Tu nie ma na co czekać, tu trzeba grać! OG zabiera się za testowanie pierwszych sieciowych gier na PlayStation 2!

str. 20



Hitman 2 str 66

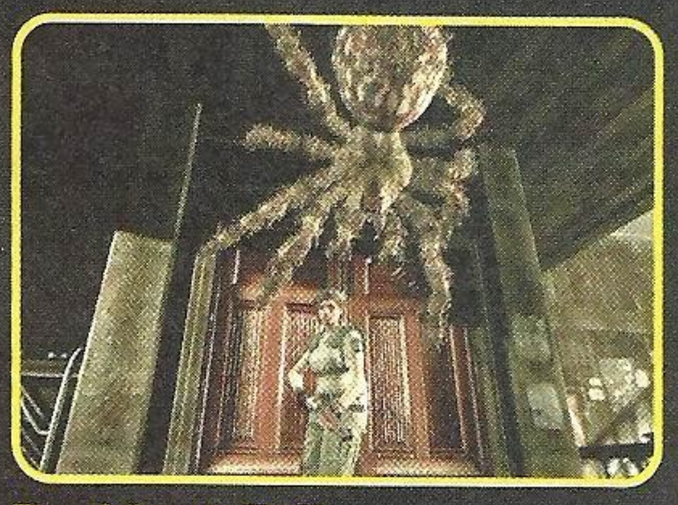
Pierwsza część ukazała się tylko na PC, druga szturmuje Xboxa i PS2. Morderstwo na zlecenie Banana...

Super Mario Sunshine str 56

Sześć lat Gulash czekał na nową odsłonę przygód Mario. I doczekał się, ale z jakim skutkiem?

Burnout 2: POI str 34

Cichy hit listopada, najpiękniejszy wyścig na konsole nowej generacji. Gulash daje po garach!



Resident Evil str 68

Po przebytym zawale (ze strachu) Gangsta opowiada o swoim kontakcie z przerażającym horrorem...

Kingdom Hearts str 74

Gdy Banan dorwał Kingdom Hearts, od razu pobiegł szukać Puchatka. I... znalazł go!

news

TGS Jesień 2002 06
X02 14
Tom Clancy's Splinter Cell 18
Pro Evolution Soccer 2 28

raport

PS2 ONLINE - gramy w Internecie na PlayStation 2. Nieoficjalnie. 24

recenzje

Baldur's Gate: Dark Alliance 70
Blinx: The Timesweeper 44
Burnout 2: Point of Impact 34
Buffy The Vampire Slayer 63
Chase - Hollywood Stunt Driver 39
Crashed! 39
Colin McRae Rally 3.0 52
Dino Stalker 47
Donald Duck: Who is PK? 32
Dual Hearts 65
Dynasty Tactics 71
F1 2002 41
Frank Herbert's Dune 62
Grandia Xtreme 65
Gumball 3000 39
Gungrave 46
Hitman 2 66
Kelly Slater's Pro Surfer 49
Kingdom Hearts 74
Largo Winch 55
LOTR: Fellowship of the Ring 72
LOTR: The Two Towers 59
Mat Hoffman's Pro BMX 2 48
Metropolismania 77
Nascar Thunder 2003 39
NBA 2K3 30
NBA Shootout 2003 36
Need For Speed: Hot Pursuit 2 37
NHL 2003 36
NHL Hitz 20-03 33
Pac Man Fever 77
Resident Evil 68
Robotech: Battlecry 42
Run Like Hell 64
Sega Soccer Slam 36
Shox 38
Silent Scope 3 77
Stitch: Experiment 626 40
Summoner 2 73
Super Bust-A-Move 2 77
Super Mario Sunshine 56
Superman: Shadow Of Apokolips 45
Taz Wanted 58
Terminator: Dawn Of Fate 43
This Is Football 2003 31
TimeSplitters 2 30
Treasure Planet 76
WRC Arcade 36

help!

Hitman 2 80

redakcja

ARCHIWALIA 93
COOL STUFF 98
FAQ 95
FIGHT CLUB 86
ISS PARTY 84
NEON 88
POCKET 78
RPGAMER 85
TIPS & TRICKS 79

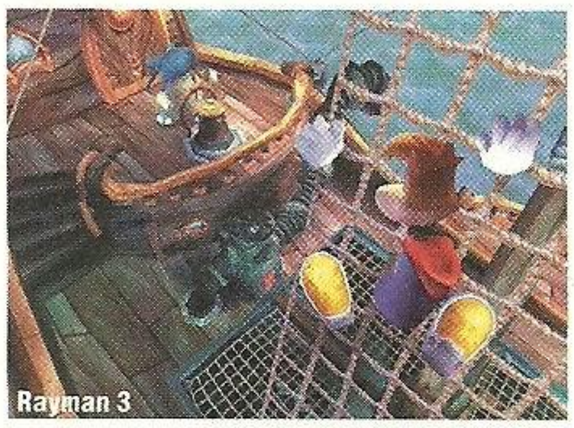
Transmission

PO 47

NEWS

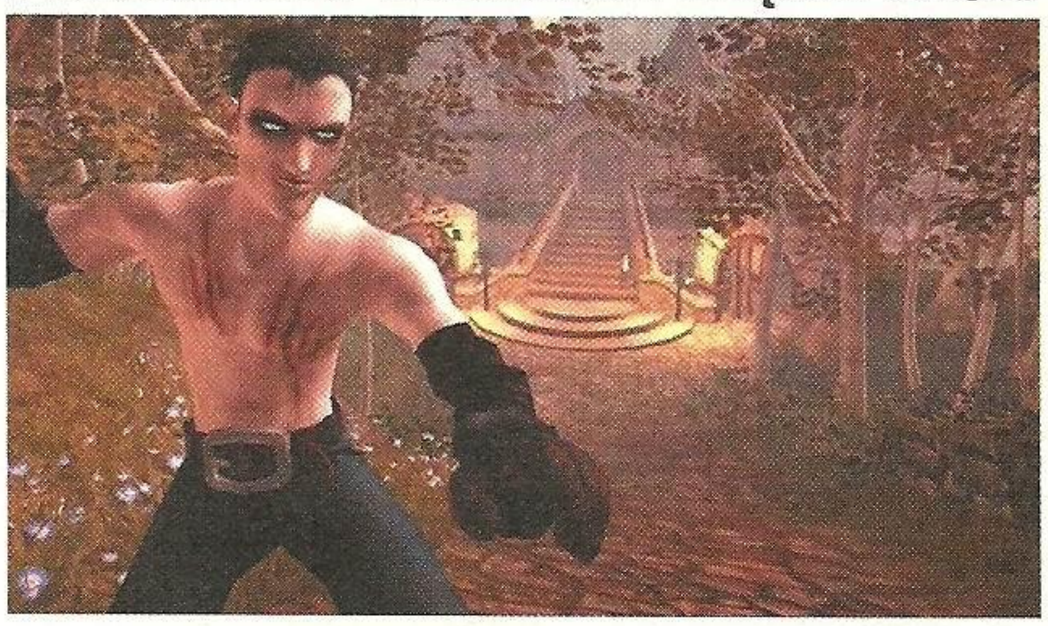
XO2 - Xbox atakuje z Sewilli

Czym jest X02? To proste. Wystarczy wziąć kawałek fortuny Gatesa, wystawić setkę ekranów plazmowych, dodać górę Xboxów i wymieszać je z masą nowych, świetnych gier oraz umieścić wszystko w niesamowicie kolorowej oprawie. Krótko mówiąc, Microsoft urządził dla swojej konsoli promocję z rozmachem godnym Hollywoodzkich Oscarów.
X02 odbyło się pod koniec września w Hiszpanii, w Sewilli. Nie bez przyczyny na miejsce imprezy wybrano wielki park rozrywki o nazwie "La Isla Magica" – „Magiczna Wyspa". Już sam podświetlany różnymi kolorami, wielki X witający gości świadczył o tym, że nie będzie to jedynie rozbudowana konferencja prasowa, a raczej wielkie przedstawienie. Cała oprawa, począwszy od efektownych lamp, a skończywszy na wystroju stanowisk z konsolami tylko potwierdzała, że organizatorom bardzo zależało na wywarciu jak najlepszego wrażenia na gościach. W pierwszej chwili aż nasuwała się myśl, co będzie, jeżeli na takiej imprezie zabraknie dobrych gier? Na szczęście wszelkie wątpliwości okazały się bezpodstawne. Trzeba przyznać, że zaprezentowane tytuły trzymały równie wysoki poziom, co wygląd ich otoczenia. Przedstawiony line-up gier na najbliższy czas jest naprawdę imponujący i świadczy o tym, że prawdziwa wojna pomiędzy trzema obozami dopiero się rozpoczyna.


Rayman 3

Co więcej, w świetle nowości ogłoszonych na X02 należy się spodziewać zmian w układzie sił.
Podczas konferencji zorganizowanej przez zarząd Microsoftu, do opinii publicznej trafiło kilka naprawdę istotnych wiadomości, które mogą mieć znaczący wpływ na przyszłość gier. Oczywiście na pierwszy ogień poszła sprawa kupna Rare – firmy w dużej mierze odpowiedzialnej za sukces N64. To właśnie z ich stajni wyszły takie hity jak Golden Eye, Banjo Kazooie, Perfect Dark i Donkey Kong. Za okrągłą sumę 375 milionów dolarów Rare pożegnało się ze swym dotychczasowym partnerem i odtąd będzie wydawać gry jedynie na Xboxa. Chris Stamper, jeden z założycieli wykupionej firmy, powiedział: „Naszym głównym celem zawsze było tworzenie jak najlepszych gier, dla jak największej grupy odbiorców. Połączenie się z Microsoftem daje nam idealną możliwość do wypełnienia tego zadania."
Ze strony Microsoftu odezwał się szef przedstawicielstwa Xboxa Robbie Bach, dodając, że: „Ta współpraca znacząco rozszerzy nasz zasięg międzynarodowy, jako że gracze z całego świata udowodnili swoją miłość do produkcji Rare."
Trzeba przyznać, że teraz, gdy obie firmy stanęły po jednej stronie, nikt nie szczędził sobie wzajemnych pochwał. Doszło do tego, że Microsoft postawił nowego partnera na równi z Bungie, twórcami Halo.

PROJECT EGO WKŁADAMY MIĘDZY BAJKI



Ale bez nerwów. Bo oto... Panie i panowie, niesiemy dobrą nowinę: Project Ego - doglądany od czasu do czasu przez Petera Molyneux, mocarnie zapowiadający się erpeg z Big Blue Box Studios - został oficjalnie przedstawiony światu pod nową nazwą. Na X02 ujrzała światło dzienne Fable. Ale niech Was nie zmyli pierwsze wrażenie związane z tą nazwą. To nie będzie bajka, baśń czy bajęda – to epicka opowieść o magii i mieczu w najlepszym, europejskim wydaniu. Twórcy gry twardo trzymają się swych założeń i ambicji - chcą stworzyć ogromny, tętniący życiem świat, który nie tylko na naszych oczach przemieni bohatera z bezradnego podrostka w potężnego herosa, ale którego losy również i my, gracze, możemy zmienić... Szykuje się beczka miodu. Łychę dziegciu przełkniemy jednak wcześniej - na Fable przyjdzie nam poczekać jeszcze... ponad rok. Zima 2003. Podobno nie wcześniej i mamy nadzieję, że nie później. Wiemy już także, że nie będzie to „Bajka" dla najmłodszych - prawdopodobnie otrzyma od organizacji ESRB "Mature rating", a to z powodu scen, w których - jak się wyraził jeden z głównych twórców gry, Dene Carter - pokonany przeciwnik nie znika w efektownym kłębie dymu. Może być krwawo. Dene twierdzi jednak, że on i jego ekipa potrafią tak pokierować spragnionym widoku posoki graczem, by ten pofolgowawszy swym morderczym instynktom, poważnie zastanowił się, nim ponownie przeleje krew. Huh. We'll see...

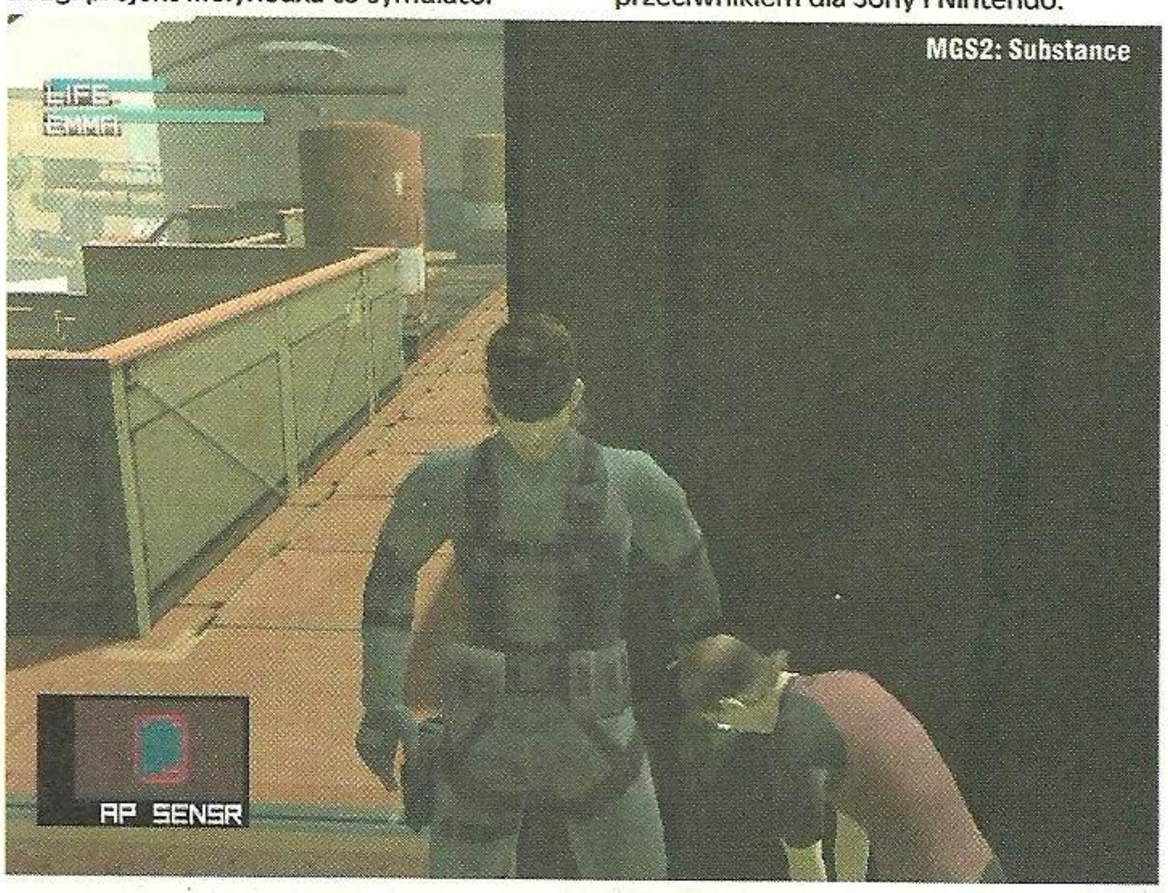
Steel Battalion

Pierwszym tytułem Rare na Xboxa będzie Kameo, które ukaże się na wiosnę 2003. Jednak największe zainteresowanie budzi z pewnością sequel Perfect Dark. Ciekawe, co o tej przyjaźni myślą teraz panowie z Nintendo? Zdrada w Japonii to chyba ciężkie przewinienie, ale współpraca z Nintendo nie jest przekreślona definitywnie – Rare w dalszym ciągu będzie robić gry na Advance'a.
Na konferencji przedstawiono także szczegóły planu sieciowego Xboxa, który nosi nazwę Xbox Live. W pierwszej fazie (od 29 października do 30 listopada) odbędzie się zamknięta beta, w której 3000 testerów będzie szukać wszelkich błędów związanych z dostępem do sieci. Od końca listopada rozpocznie się akcja Xbox Live Test Drive, która potrwa aż do 13 marca 2003. Test Drive jest formą otwartej bety, w której udział wziąć może każdy posiadacz Xboxa ze stałym łączem, jeżeli kupi specjalny zestaw sieciowy. Trzeci, ostatni etap uruchamiania Live zacznie się od 14 marca. Od tego momentu w europejskich sklepach dostępny będzie Starter Pack za prawie 60 euro. W zestawie znajdą się specjalne słuchawki z mikrofonem, dwie gry (MotoGP i Whacked!) oraz 12-miesięczna subskrypcja do serwisu Live. Oznacza to, że po roku trzeba będzie zapłacić jakąś kolejną sumę by pozostać w sieci. Jednak w obliczu planów wydawniczych na rok 2003, które zakładają aż 50 tytułów obsługujących sieć, a wśród nich Halo 2, Counter Strike i Soldier of Fortune 2, Microsoft nie musi się bać o chętnych. Smutną wiadomością jest tylko fakt, że na żadnym z etapów nikt nie wymienił Polski. Miejmy nadzieję, że wszystko się wyjaśni wraz z wejściem do Unii Europejskiej.
Podczas X02 przedstawiony został także

Kameo

nowy pad do Xboxa o nazwie Controller S. Jest trochę mniejszy od starego, a układ przycisków lekko zmieniony. Do tego dochodzą drobne zmiany - karbowana powierzchnia krzyżaka i gałek, która ma zapobiegać zsuwaniu się palców. Jak na razie nowy pad dostępny będzie tylko oddzielnie, za około 40 euro. Możliwe, że z czasem pojawi się druga wersja konsoli już z nowym kontrolerem. Przedstawiciele Xboxa tłumaczą stworzenie nowego pada tym, że wielu graczy narzekało na zbyt duże rozmiary starego. Jeden z prowadzących prezentacje krótko podsumował: „Controller S został bardzo pozytywnie przyjęty w USA i uznaliśmy, że gracze z Europy także docenią możliwość wyboru. Od teraz wszyscy mogą grać w swoje ulubione gry na padzie, który jest najlepiej dopasowany do ich rąk."
Co prawda Controller S nie jest bezprzewodowy, jak nowy pad do GameCube, ale z pewnością zatka usta tym, którzy oskarżali Xboxa o zbyt toporne manetki. Co więcej, podobno S powstał w oparciu o uwagi, które otrzymywali producenci od graczy z całego świata. Czy jest faktycznie wygodniejszy? – o gustach się nie dyskutuje, a każdy dostanie szansę by samemu to ocenić już pierwszego listopada, kiedy to Controller S trafi do sprzedaży.
Po wysłuchaniu wszystkich wiadomości wreszcie można było przejść do meritum sprawy, czyli nadchodzących gier. Na X02 zaprezentowano ponad 80 pozycji, z których większość ma się ukazać jeszcze w tym roku. Ponad połowa zapowiedzianych pozycji ma umożliwiać grę przez sieć za pośrednictwem Live. Największe zainteresowanie budziły Metal Gear Solid: Substance (który po raz pierwszy został pokazany w formie grywalnego dema) oraz Splinter Cell. Substance to po prostu unowocześniony MGS2 napakowany tonami dodatków z bardzo rozbudowanym trybem VR Missions (na przykład jedno z zadań polega na ucieczce Snejkiem przed olbrzymimi żołnierzami, których kroki wywołują trzęsienie ziemi). Nie jest to może przełom na miarę samego MGS2, ale z pewnością ucieszy tych, którzy nie mają PS2, a zamierzają kupić Xboxa.
Splinter Cell jest natomiast jednym z tych tytułów, które mają ukazać różnicę pomiędzy konsolami i trzeba przyznać, że wygląda świetnie. Gra świateł, rozdzielczość tekstur i efekty jak ogień po prostu wciskały w fotel i wyrywały szczękę. I to nie był żaden film tylko, grywalny fragment. Można było przyjrzeć się, jak każde oczko metalowej siatki rzuca cień na bohatera, zawisnąć pod sufitem nad rozchodzącymi się płomieniami czy schować pod osłoną nocy i obserwować przez noktowizor strażników.
Drugą grą po Splinterze, jaką wystawił Ubi Soft, był Rayman 3. Wyglądał po prostu prześlicznie. Nie stracił swojego mroczno-bajkowego charakteru z drugiej części. Wszystkie pokazywane etapy były zaprojektowane z wielką dbałością o detale. Piękna kolorystyka, płynna animacja i nowe zagadki w połączeniu z wachlarzem specjalnych ruchów szykują godnego następcę drugiej części Raymana.
Na X02 pokazany został także od dawna wyczekiwany Steel Batallion – symulator mechów, który będzie sprzedawany w zestawie ze specjalnym kontrolerem. Ma on 40 przycisków, dwie gałki i trzy pedały – by uzyskać pełną kontrolę nad robotem, trzeba będzie się nauczyć go obsługiwać. Gra wygląda bardzo dobrze, a kontroler pozwala poczuć się jak we wnętrzu mecha. Jedynym widocznym minusem będzie wysoka cena zestawu ze względu na koszt samego kontrolera.
Bardzo ciekawie prezentował się Unreal Championship, którego PCtowy odpowiednik zaczyna podbijać sieć. Grafika jest kolorowa i żywa, plansze świetnie zaprojektowane, a fizyka wprost doskonała – wreszcie ktoś zabity na górce nie wisi nogami w powietrzu tylko elegancko turla się na dół, rozkłada przy uderzeniu w ścianę i zawija po spadnięciu na sterczący fragment rury. Gra jest oczywiście przeznaczona do rozgrywki w sieci, co w połączeniu ze strategią Live może przynieść kolejny hit.
Z innych tytułów warto wymienić Sega GT 2002, FIFA Football 2003, Blinx, Quantum Redshift i od dawna zapowiadane Lamborghini, w którym zasiądziemy za kierownicą jednego z 21 modeli tej marki. Wszystkie prezentowały się naprawdę ładnie, ale ich światło przyćmił blask wcześniejszych tytułów. Z pewnością jeszcze będzie o nich słychać, w miarę rozwoju prac developerskich.
Poza nadchodzącymi w najbliższym czasie grami pokazano też kilka, na które przyjdzie nam trochę poczekać. Wszyscy byli zainteresowani tym, co powie Peter Molyneux z Lionhead Studios, który obecnie pracuje nad dwoma wielkimi projektami na Xboxa. Pierwszy z nich to Fable, wcześniej znany pod tytułem Project Ego. Za każdym razem, gdy pojawiają się nowe informacje na temat tej gry, wszyscy zamierają w bezruchu by niczego nie przegapić. Nowe zdjęcia i filmy tylko potwierdzają, że nadchodzi nowa era. Niestety, nie ułatwia to oczekiwania na Fable...
Drugi projekt Molyneuxa to symulator życia jaskiniowca. BC (co można rozszyfrować jako Before Christ – czyli przed Chrystusem) wygląda po prostu niesamowicie. Na jednym z filmów nasz bohater spychał kamień na dinozaura, a na innym uciekał przed stadem bestii, których kroki powodowały, że ziemia drżała. Zasadniczo w BC chodzi o to by stworzyć i rozwinąć własne plemię. Trzeba grupowo polować by zdobyć jedzenie, nauczyć braci krzesać ogień i tworzyć coraz to bardziej skomplikowane narzędzia.

Zapowiada się naprawdę bardzo ciekawie. Tylko pozostaje pytanie – kiedy?
Na bliżej nieokreśloną przyszłość została zapowiedziana Xboxowa wersja Medal of Honor: Frontline. Niemniejsze zainteresowanie wzbudził też Starcraft: Ghost, o którym szerzej w numerze.
Do Gwiazdki na Xboxa dostępnych będzie 175 gier. Aktualnie aż 300 kolejnych jest w drodze. Zmieniła się lista współpracowników i Microsoft wspierany jest dodatkowo przez Rare, które zna się na grach i na pewno dostarczy parę hitów – szczególnie oczekiwana jest kontynuacja Perfect Dark, która wyjdzie jedynie na Xboxa.
Biorąc pod uwagę choćby Fable, nie można zaprzeczyć, że programiści piszący gry na konsolę Gatesa wyznaczyli sobie wielkie zadanie. Po X02 można z pewnością powiedzieć, że Xbox zaczyna się rozkręcać, jego moc powoli jest wykorzystywana, a Microsoft staje się coraz mocniejszym przeciwnikiem dla Sony i Nintendo.

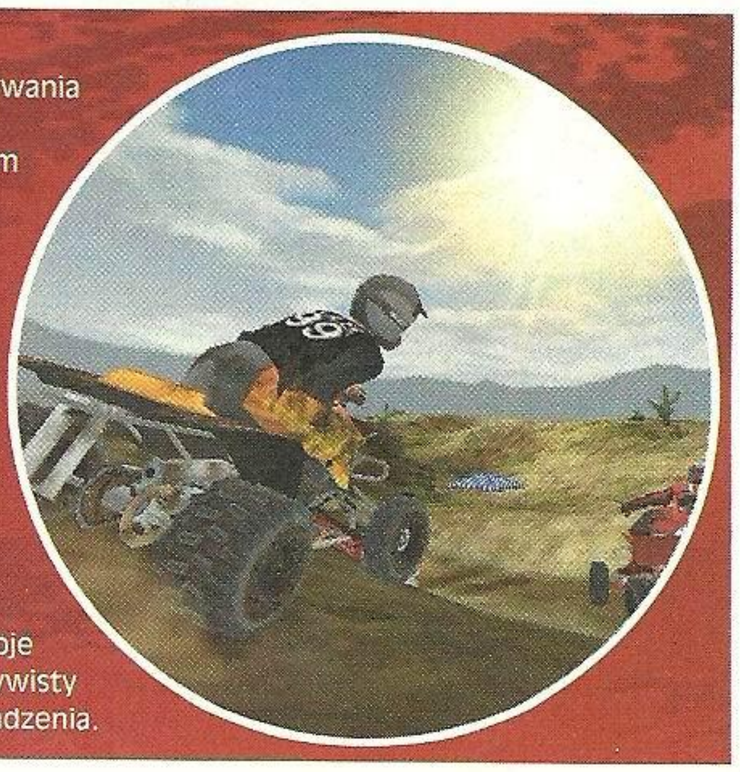


ATV Off-Road Fury 2

PS2 Sequel świetnego wyścigu

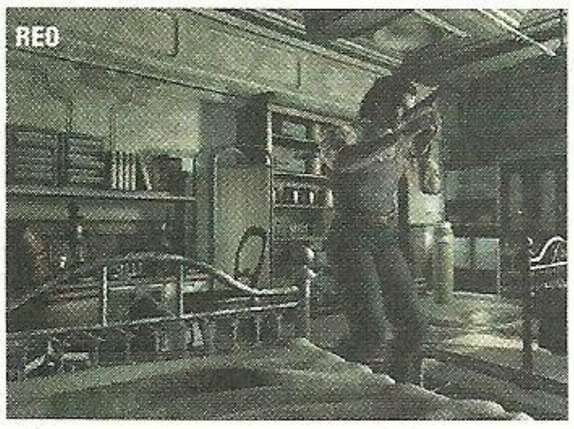
W stronę posiadaczy PS2 zmierzają kolejne wyścigi quadów, czyli czterokołowych pojazdów przeznaczonych do pokonywania najbardziej ekstremalnych terenów na ziemi. W grze czeka 14 turniejów, rozgrywających się na całej masie tras rozrzuconych w kilku sceneriach – od spalonych pustyń przez podmokłe lasy aż do śnieżnych wydm rodem z północnych krańców Kanady.

Trasy jednak, pomimo rozsypania po świecie są dość podobne. Ciągle górki i dołki, górki i znowu... I tak w kółko. Może udziela mi się trochę pesymistyczne podejście do gatunku, ale to po prostu wygląda to strasznie jednolicie. Jednakże żeby nikt nie czuł się pokrzywdzony w grze znajduje się edytor plansz. Poza tym w obronie ATV OF2 staje co innego - mianowicie rozbudowany system trików, który ma zapewniać radość z wykorzystywania tych wszystkich podjazdów i wertepów. Sztuczek jest całkiem sporo, a animacja riderów prezentuje się porządnie. Całkiem naturalnie wyglądają też wszelkie przechyły, przekładania nóg i upadki. To można zaliczyć na duży plus jeżeli chodzi o wszelkiej maści gry o ATV. Jeżeli chodzi o mnogość samych quadów to ich wygląd zewnętrzny raczej jest podobny – różnice są, ale raczej niewielkie. Natomiast każdy pojazd ma swoje parametry jezdne, które w oczywisty sposób zmieniają sposób prowadzenia.



TOKYO GAME SHOW Jesień 2002

Miejsce: Japonia, Chiba, (Makuhari Messe). Czas: 20-22 września 2002.



Już od kilku lat Japonia przeżywa sezonowe najazdy dziennikarzy konsolowych, którzy wybierają się po kilkanaście tysięcy kilometrów w dal tylko po to, by zagrać w najnowsze gry. Sprawcą całego zamieszania jest Computer Entertainment Supplier's Association (CESA), czyli organizator TGS.
Wstęp na wystawę miał każdy, kto kupił bilet za około 1000 jenów. Jednak pierwszy dzień targów przeznaczony był tylko dla ludzi z branży, posiadających specjalne zaproszenia.
Na wystawie pojawiły się niemal wszystkie najważniejsze firmy świata konsolowego. Obok wielkiego stoiska Sony znalazło się nie mniejsze Capcomu i dalej - Segi. Po przekątnej hali stało Namco, obok którego ustawiło się Tecmo, a kawałek dalej Bandai. Nie zabrakło też oczywiście ani Square ani Microsoftu, które znalazły się w drugiej części wystawy. Żeby było łatwiej odnaleźć się w tym zamieszaniu organizatorzy podzielili dodatkowo halę na części tematyczne. I tak gry dla najmłodszych graczy znalazły się w Kids Area, wszelka sprzedaż usytuowała się w Sales Area, a różne wystawy naukowe zebrano do Game School Area.
W sumie na TGS 2002 pokazanych zostało ponad 300 pozycji. Jak zwykle rządziło PS2, które „zgarnęło" ponad 70 tytułów z tej listy. Drugie miejsce wywołało drobną konsternację. Wszyscy myśleli, że zajmie je jedna z dużych konsol a okazało się, że tym drugim jest... GameBoy Advance, na którego wystawiono ponad 50 gier. W walce Cube vs. Xbox na ilość wygrał ten pierwszy z wynikiem 29:18.
Ale ilość to nie wszystko! O tym, kto wygrywa, decyduje jakość. Dlatego wypada przyjrzeć się kilku tytułom, które mogą mieć znaczący wpływ na rozwój sytuacji. Niewątpliwie jednym z największych killerów, przyciągającym wszystkich, był Xboxowy Panzer Dragoon Orta. Obok tej gry nie dało się przejść obojętnie. Wygląda naprawdę świetnie! Wrażenie robią zarówno śliczne efekty świetlne, cudowna woda i wysoka rozdzielczość, jak i wspaniałe tempo rozgrywki. Ta gra powalała wszystkich na kolana.
Jak zwykle, bardzo obleganym stoiskiem była chatka Square. Pokazywana była tam najnowsza część megapopularnej sagi - Final Fantasy XI. Gra przeznaczona jest tylko do rozgrywki w sieci i ma wielkie ambicje stać się tytułem, który połączyłby wszystkich posiadaczy PS2 z całego świata. FF XI wygląda dobrze i widać w nim prawdziwie japońską rękę, co jest plusem bądź minusem, zależnie od upodobań.
PS2 pokazało jeszcze kilka innych asów. Niewątpliwie jednym z nich był Devil May Cry 2, który (na co wszystko wskazuje) okaże się być godnym następcą najlepszej jatki. Nie gorszy był też Auto Modellista. Wyścigi samochodowe, przedstawione w technice cel shading, wyglądają bardzo nowatorsko i to może okazać się wielkim atutem tej pozycji. Nieźle zaprezentował się też Shinobi, ale na pierwszy rzut oka nie jest raczej tytułem przełomowym. Do wyścigów na PS2 dołącza jeszcze jeden hit – Ferrari F355 z Dreamcasta. Posiadacze konsoli Sony mogą czuć się usatysfakcjonowani nadchodzącymi grami.
Przyszła kolej na GameCube. Chyba najciekawszą pozycją na tę platformę okazała się seria Resident Evil z nową odsłoną pt. Zero. Jednak wyraźnie widać, że Nintendo potrzebuje szybko paru nowych, świeżych gier. Mario Sunshine jest wielki, ale ciężko będzie mu powtórzyć sukces jaki odniósł na N64. Residenty są świetne, szczególnie jeżeli chodzi o części wydane na GC, ale to wciąż to samo. Jak będzie z Zeldą? Wygląda bardzo dobrze, ale jej dziecinny wygląd może wielu odepchnąć. Wielkie nadzieje pokładane są w przepięknym Metroidzie, który faktycznie budzi zainteresowanie i podziw. Jednak na TGS Nintendo mogło zaatakować mocniej i pokazać światu coś większego.
Podczas wystawy na GC przedstawione zostały dwie dobrze znane posiadaczom Dreamcasta gry: Skies of Arcadia (która ma być wierną kopią z DC) oraz Phantasy Star Online Episodes 1 & 2, zawierający kilka dodatków w stosunku do oryginału z platformy Segi. Arcadia jest świetnym rpgiem, który ucierpiał na sytuacji, w jakiej znalazł się Dreamcast. Dobrze więc, że dana będzie mu kolejna szansa. Jak będzie z PSO? U nas sieci Kostka nie ma, więc pewnie PSO 1&2 skończy w Polsce jak FF XI. Niestety.
Całkiem nieźle wypadł na TGSie Xbox. Pokazano DOA Xtreme Beach Volleyball, MGS2: Substance, Blinx'a, nowy House of the Dead, N.U.D.E i inne. Najgorętszy był oczywiście DOA z wyposażonymi hojnie przez naturę sławnymi już pannami. Ale na pierwszym miejscu stał oczywiście opisany wcześniej PD Orta. Przed Xboxem na TGS stanęło trudne zadanie poprawienia swojej reputacji w Japonii. Czy to się udało? Gates jakoś po prostu nie może trafić do serc azjatów, ale efekty jego prób wyjdą na jaw dopiero wtedy, gdy prezentowane podczas TGS gry trafią do sklepów.
Podsumowując tę edycje TGS nie da się powiedzieć, że była nieudana. Była masa świetnych gier, o których jeszcze na pewno będzie głośno. Ale nie było tego „czegoś". Jadąc taki szmat drogi, każdy spodziewał się jakiegoś odkrycia, liczył na to, że coś, o czym nikt nie słyszał, zostanie pokazane i podbije cały świat. Niestety, nie było przełomu na miarę FF 7, GT3 czy Shenmue. Nie da się jednak ukryć, że w niedalekiej przyszłości gracze dostaną pokaźną liczbę porządnych tytułów.

Newsflash

■ Microsoft wypuścił na rynek w USA nowy zestaw konsoli – za 199$ (stara cena konsoli) można teraz sprawić sobie Xbox'a z dwoma grami – Jet Set Radio Future i Sega GT 2002. Do tego w zestawie znajduje się nowy pad – controller S. Oferta jest kusząca, dlatego spodziewany jest wzrost zainteresowania. Podobną ofertę proponuje też Nintendo, sprzedając Cube'a z Mariem i kartą pamięci. Z tym, że N podniosło cenę zestawu o cztery dychy zielonych w stosunku do gołej konsoli. Widać, że Microsoft przoduje na rynku we wszelkich obniżkach.

■ Blizzard, firma dobrze znana z gier na PC (Warcraft i Starcraft) a ostatnio próbująca swoich sił także w grach konsolowych (Starcraft:Ghost) podjęła się wydania kilku pozycji na GBA. Są to trzy porty ich naprawdę starych tytułów z pieca, a konkretnie: Lost Vikings, będący połączeniem gry logicznej ze zręcznościową, Black Thorne, który jak na swoje czasy był na serio krwawy (strzał w głowę zakutego w dyby kończył się jego bezwładnym dyndaniem za jedną rękę) i Rock'n'Roll Racing. Wszystkie mają być wiernym odzwierciedlaniem pierwotnych wersji.

■ Nadchodzące na wszystkie duże konsole BMX XXX firmowane przez Acclaim dostało znaczek MATURE, czyli dostępne będzie tylko dla dorosłych. Z tego powodu kilka wielkich sieci odmówiło sprzedaży tej gry. Producenci gry wcale się tym nie martwią. Wręcz przeciwnie – taka odmowa może przyciągnąć im nowych klientów.

■ Square ma zamiar wydać coś w stylu dodatku do FF X. Nazwano to FF X2 (albo The Lost Lord) i ma to być dodatkowy scenariusz dla Yuny i Rikku. Akcja ma się dziać 2 lata po dziesiątce i nowym głównym bohaterem ma być Yuna. Całe zamieszanie wywołał plakat, który Square pokazało podczas TGS – była na nim postać Yuny ubrana w nowy strój, ale i samo Square zdaje się zachęcać do węszenia w tej sprawie. Okazuje się, że Square szykuje aż 2.5 milionów kopii tego produktu na pierwszy dzień sprzedaży w Japonii!

■ Space Raider to nowy shooter na PlayStation 2 firmowany przez Taito. Apokalipsa, ruiny miasta przyszłości i bohater walczący z mutantami.

■ Capcom pracuje nad erpegiem Chaos Legion na PlayStation 2. Szykuje się kolejne epickie fantasy z licznymi zwrotami akcji. Tym razem klimat będzie bardzo mroczny.

■ W House Of The Dead 3, które ukaże się jeszcze przed świętami na Xboxa jako bonus znajduje się pełna wersja House Of The Dead 2! HOTD2 to bez wątpienia jeden z najlepszych shooterów na pistolet - brawo Sega!

PRZY ZAKUPIE DWÓCH LUB WIĘCEJ GIER 10 % RABATU*

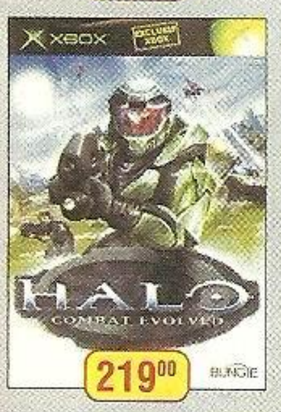
DOTYCZY RZECZY UŻYWANYCH

RENOMA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

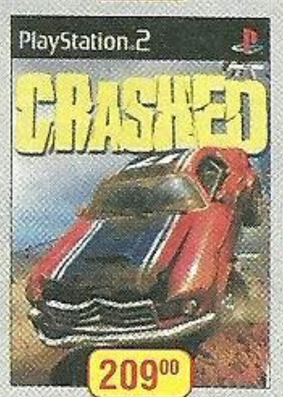
X-BOX

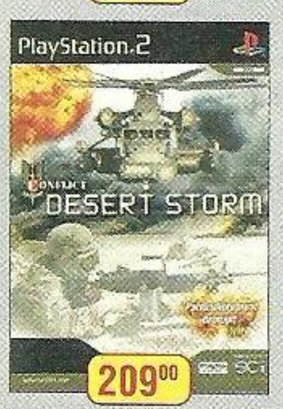
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	tel.	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	219,-	189,-
AGRESIVE IN LINE	219,-	189,-
AMPED	219,-	179,-
BLADE 2	219,-	189,-
BLOOD WAKE	219,-	159,-
BURNOUT	219,-	189,-
CIRCUS MAXIMUS	219,-	189,-
COLIN 3	219,-	189,-
CRAZY TAXI 3	219,-	189,-
DARK SUMMIT	219,-	179,-
DEAD OR ALIVE 3	209,-	149,-
DESERT STORM	219,-	189,-
ENCLAWE	219,-	189,-
F1 2002	219,-	189,-
FUZION FRENZY	219,-	179,-
GUNVALKYRIE	219,-	189,-
HALO	219,-	189,-
HITMAN 2	219,-	189,-
HUNTER	219,-	189,-
ISS 2	219,-	189,-
JET SET RADIO	219,-	189,-
MAX PAYNE	219,-	189,-
MIKE TYSON BOXING	219,-	189,-
MORWIND	219,-	189,-
NBA 2002	219,-	189,-
NHL 2002	219,-	189,-
ONIMUSHA	219,-	189,-
PRISONER OF WAR	219,-	189,-
PROJECT GOTHAM	219,-	169,-
RALLY SPORT CHALL.	209,-	149,-
SILENT HILL	219,-	189,-
SPYHUNTER	219,-	189,-
SSX TRICKY	219,-	189,-
THE SIMPSONS	219,-	189,-
THE THING	219,-	189,-
TIMESPLITTERS 2	219,-	189,-
TONY 3	219,-	189,-
TRANSWORLD SURF	219,-	189,-
TUROK	219,-	189,-
INNE	tel.	tel.

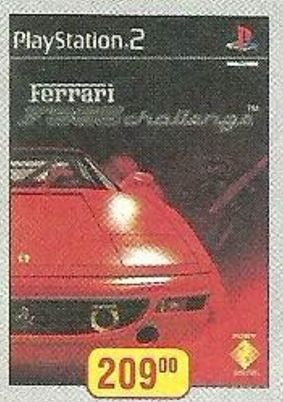


G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	899,-	tel.
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	219,-	189,-
BATMAN	219,-	189,-
BLOODY ROAR	219,-	189,-
CRAZY TAXI	219,-	189,-
DRIVEN	219,-	189,-
EXTREMA G3	219,-	189,-
F1 2002	219,-	189,-
FIFA 2002	219,-	189,-
ISS 2	219,-	189,-
LUIGI'S MANSION	209,-	149,-
MARIO	219,-	189,-
MICKY MOUSE	219,-	189,-
MX RIDER	219,-	198,-
NBA CURTSIDE 2002	219,-	189,-
PIKMIN	219,-	189,-
RED CARD SOCCER	219,-	189,-
RESIDENT EVIL	219,-	189,-
SONIC 2	219,-	189,-
SPIDER MAN	219,-	189,-
SPY HUNTER	219,-	189,-
SSX TRICKY	219,-	189,-
STAR WARS	209,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	219,-	189,-
SUPER MONKEY BALL	219,-	189,-
TARZAN	219,-	189,-
TUROK	219,-	189,-
UNIVERSAL STUDIOS	219,-	189,-
WAWE RACER	219,-	189,-
INNE	tel.	tel.

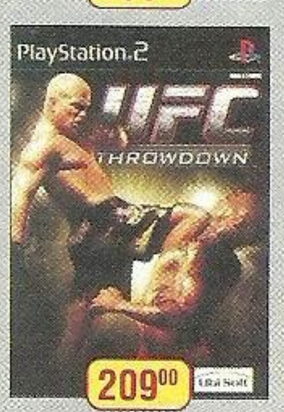






PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	tel.	tel.
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI ORG.	159,-	tel.
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	169,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	169,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	159,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	169,-
ARMORED CORE 2	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	169,-
BLOODY ROAR 3	199,-	129,-
BOND 007	199,-	129,-
BOUNCER	199,-	129,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	tel	tel
COMMANDOS 2	199,-	169,-
CRASH 4	149,-	129,-
CRASHED	209,-	179,-
CRAZY TAXI	149,-	129,-
DARK CLOUD	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	99,-
DESERT STORM	209,-	179,-
DONALD DUCK	199,-	99,-
DRAKAN	219,-	179,-
DROPSHIP	199,-	169,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	99,-
DYNASTY WARIORS 3	199,-	159,-
EVE OF EXTINCTION	199,-	139,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EXTERMINATION	199,-	129,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2001	159,-	99,-
FIFA 2002	199,-	149,-
FIRE BLADE	199,-	169,-
FERRARI F355 CHALLENGE	209,-	179,-
FORMULA 1	149,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	159,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
HALF LIFE	149,-	129,-
HEAD HUNTER	199,-	139,-
HERDY GERDY	199,-	149,-
HITMAN 2	199,-	169,-
ISS EVOLUTION	149,-	99,-
ISS EVOLUTION 2	199,-	169,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KLONOA 2	199,-	159,-
KNOCKOUT 2001	199,-	119,-
KNOCKOUT KINGS 2002	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	179,-
MADDEN 2001	199,-	99,-
MAXIMO	159,-	139,-
MEDAL OF HONOR	199,-	169,-
MEN IN BLACK II	199,-	159,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	159,-
MGS 2	159,-	119,-
MONKEY ISLAND	199,-	159,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	159,-
MX 2002	199,-	129,-
NBA 2001	159,-	99,-
NBA 2K2	199,-	189,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	129,-
NHL 2002	199,-	179,-
ONIMUSHA	119,-	99,-
ONIMUSHA 2	209,-	179,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	169,-
PRISONER OF WAR	199,-	159,-
PROJECT ZERO	199,-	159,-
QUAKE 3	199,-	129,-



PS 2

	NOWE	UŻYW.
RACE DRIVER	199,-	169,-
RAYMAN M	199,-	129,-
RAYMAN REV.	199,-	129,-
RED FACTION	119,-	99,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
RUMBLE RACING	199,-	119,-
SAMURAI	199,-	169,-
SHADOW MAN 2	209,-	169,-
SHADOW OF THE MEM.	199,-	159,-
SILENT HILL 2	199,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	129,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	199,-	149,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	159,-
SOUL REAVER 2	199,-	149,-
SPIDER-MAN	199,-	159,-
SSX	149,-	119,-
SSX 2	199,-	159,-
STAR WARS RACER	199,-	159,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	129,-
STUNTMAN	199,-	159,-
TEKKEN 4	209,-	179,-
TEKKEN TAG T.	119,-	99,-
THEME PARK	199,-	129,-
THE THING	199,-	169,-
THIS IS FOOTBALL 2002	199,-	119,-
TIMESPLITTERS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	169,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	149,-
TONY HAWK'S 3	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	199,-	169,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	159,-
UFC THROWDOWN	209,-	179,-
UNREAL	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	149,-
WIPEOUT	199,-	149,-
WRC	199,-	149,-
WWF SMACK DOWN	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	369,-	299,-
DUAL SHOCK	129,-	89,-
JOYPAD	49,-	29,-
ALIEN RESURRECTION	149,-	99,-
BLADE	99,-	69,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CROC 2	109,-	89,-
DINO CRISIS	109,-	89,-
DRIVER 2	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	189,-	129,-
FRONT MISSION 3	109,-	89,-
GRAN TURISMO 2	109,-	89,-
MEDIEVIL 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID	109,-	89,-
NEED FOR SPEED 4	109,-	89,-
NIGHTMARE CREATURES 2	109,-	89,-
QUAKE 2	109,-	89,-
R2R	109,-	89,-
RIDGE RACER 4	109,-	89,-
SPYRO 3	109,-	89,-
SYPHON FILTER 2	109,-	89,-
TOMB RAIDER 5	159,-	119,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
INNE	tel.	tel.

*** PROMOCJA**

N64; SEGA DC - informacja telefoniczna

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

WWE: Smackdown! Shut Your Mouth

PS2 Don't sign it, bring it!

Wszyscy fani wrestlingu zacierają łapki i mają nadzieję, że ta część będzie lepsza od poprzednich. Pewne oznaki poprawy są... Po pierwsze usprawniono engine - wprawdzie nie zmienił się on zasadniczo ale pewien postęp jest widoczny. Przede wszystkim kółka motocykla Takera nareszcie wyglądają jak trzeba (uhuhuhu...), a silnik nie jest rozmazaną teksturą, tylko został wymodelowany w 3D. Lepiej, naturalniej zachowują się włosy wrestlerów. Oprócz tego jest więcej animacji ruchów zawodników, wnętrza „na zapleczu" hali są dużo dokładniejsze i oferują większy arsenał przedmiotów i interaktywnych elementów, abyśmy mogli jak najlepiej oddać klasyczny, hardcore'owy brawl. Najlepszą wiadomością jest ulepszenie Hell in the Cell, które w poprzednich częściach nie było za specjalne. Mam nadzieję, że to nie są czcze przechwałki i tym razem słynna klatka okaże się godna walki pomiędzy Undertakerem, a Mankindem. Na fanów czeka całe mnóstwo wrestlerów, łącznie z tymi, których ciężko obecnie uświadczyć w WWE. Zresztą z przeróżnych powodów: Kevin Nash, DDP, Rhyno – przewlekłe kontuzje; Stone Cold – skłócony z szefem WWE Vincem McMahonem. Nie zabrakło oczywiście nieśmiertelnego Hulka Hogana (w grze potrafi więcej niż w życiu... hehehe), Rica Flaira i innych nabytków WWE z ostatniego roku. Dla zainteresowanych tematem podam, że divy również będą w Smackdownie – Stacy Kiebler, Trish Stratus czy Torrie Wilson. Co będziecie z nimi robić, to już wasza (hehehe) sprawa. Jak zwykle olbrzymia ilość rodzajów walk, sporo aren, mnóstwo przedmiotów do wypróbowania na przeciwnikach i inne przyjemności... Jak choćby niesamowity edytor wrestlerów!!

Fanie wrestlingu - Shut Your Mouth i czekaj na premierę jeszcze przed świętami... Taką przynajmniej mam nadzieję.

Tenchu 3: Wrath Of Heaven

PS2 Nowe fakty i screenshoty

Od czasu TGS 2002, podczas którego po raz pierwszy pokazano nowe Tenchu, ciągle pojawiają się nowe informacje dotyczące tej pozycji. I to wciąż coraz lepsze. Dlatego może warto podsumować, co wiemy o najnowszej grze zespołu K2.
Tenchu to klasyczna skradanka, w której głównym celem każdej misji jest wykonanie zabójstwa na zlecenie. Historia gry osadzona jest w feudalnej Japonii – świecie samurajów, gejsz i rozświetlających mroki nocy kolorowych lampionów. Pośród wąskich uliczek między pagodami widać czasami tylko bezszelestny błysk obnażonego ostrza. Tenchu 3 zaczyna się kilkanaście minut po zakończeniu części pierwszej. Intro przedstawia nam prawie cudowny ratunek Rikkimaru, który ucieka z pod sypiących się kamieni. Koniec jedynki sugerował śmierć bohatera, ale nie była ona pokazana – teraz postanowiono to wykorzystać i dano mu kolejną szansę. Obok Rikkimaru w grze sterować możemy także znaną z jedynki Ayame. Wybór postaci zależy od nas i dokonywany jest przed rozpoczęciem zadania.
Po staremu, przed każdą misją odwiedzamy sklep i zaopatrujemy się w ekwipunek na najbliższą rozgrywkę. W najnowszej odsłonie dodano kilka nowych przedmiotów np. race, których odpalenie odciąga uwagę strażników. Zostały zatrute kulki ryżowe, shurikeny, pancerz i oczywiście hak z linką, która umożliwia wspinanie się na niedostępne miejsca.

Jak widzicie, Rikkimaru w dalszym ciągu jest w konkretnej formie. Spójrzcie na bardziej tego biedaka.

Grafika została utrzymana na poziomie odpowiednim dla konsoli PS2. 60 klatek na sekundę to już standard dla dobrej gry, w kategoriach której rozpatruje się Tenchu 3. Efekty deszczu, mroku i ruchomego źródła światła doskonale wykorzystane są do budowania klimatu. Na koniec rzecz największa – o ile napięcie jest wystarczające... mogę powiedzieć, że w Tenchu 3 pojawi się multiplayer! Teraz będzie można przemierzać miasto we dwójkę w trybie kooperacji, bądź stanąć przeciwko sobie. Niektóre zadania będą wymagać zgranej współpracy np. jednoczesnego zaatakowania strażników stojących twarzami do siebie tak by nikt nie zdążył podnieść alarmu.
Zapowiada się kawał dobrej zabawy.

Błagamy, nie spieszcie się z tą grą. Poczekamy dłużej, ale niech będzie taka, jak sobie wymarzyliśmy!

Risk

PS2, Xbox, GCN

Jedna z najbardziej znanych wojennych gier planszowych świata pojawi się w okolicy gwiazdki na PS2, GameCube i Xboxa. Wydawcą jest Infogrames, a nie mogło się też obejść bez licencji od Hasbro – właściciela praw do Riska.
Dokładnie tak jak w planszowej wersji, naszym celem będzie podbicie całego świata. Oczywiście nie obejdzie się bez wielu bitew, które w przeciwieństwie do oryginału będą oddane w trójwymiarowym środowisku. Na razie jednak nie ma screenshotów prezentujących wizualizację walk. Naszymi przeciwnikami mogą być gracze (maksymalnie sześciu) lub sterowani przez konsolę nieprzyjaciele. Ci ostatni mają mieć dziesięć różnych osobowości oraz związanych z tym zachowań w krytycznych sytuacjach. Tak jak w planszowej wersji, będzie trzeba rzucać kostką... tyle, że wirtualną.
Risk wygląda nieźle. Kombinacja strategicznego planowania posunięć z dużą ilością szczęścia powinna dać nam sporo zabawy. Jak będzie? Zobaczymy, ale nie wróżymy konsolowej edycji Riska tak oszałamiającej sprzedaży, jak wersji planszowej. Może jednak znajdzie swoją grupę docelową.

Poczuj się jak w bolidzie!!!

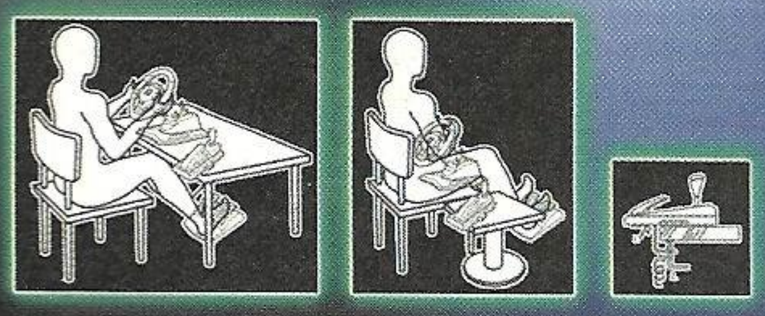
COMPRESSOR SUPREME

kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB

Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami

Tego nie ma konkurencja!!!



Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52
Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

TECHNOLOGY INNOVATION

multimedia MANTA

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

2002 Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Legal notice.

Lamborghini

PS2, Xbox, GCN Kolejny krok po Burnoucie 2?

Rage zaprezentowało swój najnowszy projekt, a pokaz ten spowodował opad szczęki i permanentny wytrzeszcz oczu u większości oglądających. Tylko najbardziej cyniczni dziennikarze powstrzymali się od achów i ochów. Przygotowywana na PS2, Xboxa i GameCube gra już została okrzyknięta najładniejszym racerem na konsolach. A przynajmniej na PS2. No i rzeczywiście można zachłysnąć się z zachwytu patrząc na te obrazki, ale zbyt dużo już widzieliśmy, żeby bezkrytycznie przyjmować wszystko, co nam pokażą. Werdykt wydamy we właściwym czasie, a na razie nie napalajmy się zbytnio.
Bo tak naprawdę o urodzie Lamborghini przekonamy się na wiosnę przyszłego roku - właśnie wtedy powinna ukazać się na Xboxa i PS2. Posiadacze GameCube będą musieli dłużej poczekać, bo aż do przyszłej gwiazdki. Pomimo tego, że do premiery PS2 i Xboxowej wersji zostało już tylko pół roku, to nadal niewiele wiadomo na temat samej gry.
Widzieliśmy kilka obrazków, wiemy, że będą dostępne wszystkie modele Lamborghini łącznie z najnowszym Murcielago. Swoją drogą niezła to bryczka

Rany boskie! Screenshoty pokazują jakąś nieprawdopodobną liczbę detali, chcemy w to zagrać!

– jedyne 3.7 sekundy do setki i prędkość maksymalna znacznie przekraczająca 350 km/h. Jedyną wadą (hehehe...) tej fury jest cena – ponad 10 milionów złotych (!!!). Nie ma szans, żebyśmy mogli się w „realu" nią przejechać, jedynym wyjściem jest gra.
Podstawowym trybem będzie „Lamborghini Millionaires Club", w którym będziemy ścigać się za kasę w wyścigach rozmieszczonych w różnych częściach świata. Będą też inne tryby zabawy dla pojedynczego gracza, ale najważniejszą informacją jest to, że Lamborghini jako jedna z pierwszych gier na Xboxa w Europie będzie wykorzystywać możliwość gry w sieci - czyli Xbox Live, które mniej więcej w okresie, gdy ukaże się Lamborghini zadebiutuje w Europie... Zachodniej (ech...).
Mamy nadzieję, że Lamborghini okaże się równie dobre jak Ferrari F355, a kto wie, może nawet lepsze. Czekamy.

Alter Echo

PS2 Surrealistyczna grafika...

THQ zapowiedziało na pierwszy kwartał przyszłego roku wydanie Alter Echo na PS2. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że będzie to przedstawicielka bardzo ostatnio popularnego gatunku TPP z kilkoma interesującymi „nowymi" elementami. Pierwszą z ich ma być TimeDilation, czyli możliwość manipulowania czasem – gracz będzie mógł zamrażać czas w celu odpalenia serii niepowstrzymanych ataków (hmm, Blinx?). Drugą zaś zdolnością bohatera – Nevina, jest morfowanie przy pomocy swego niezwykłego skafandra („PolySuit") w jedną z trzech form.
Melee Mode ma służyć do walki bezpośredniej. Gdy nadejdzie potrzeba użycia cięższych argumentów, Nevin przybierze formę Gun Mode, w której będzie miał do dyspozycji wielkiego gnata i inne środki perswazji, jak choćby granaty. Ostatnią formą jest Stealth Mode, która, co chyba jest oczywiste, służy do skradania i podkradania się. Czyli Alter Echo to kolejny tytuł skradankowo-strzelankowo-bijatykowy.
Niven ma za przeciwnika, bagatela, całą powierzchnię planety. Cóż to? Czyżby obcych, wrednych kolesi i szaleńców pragnących zawładnąć światem nie było akurat na składzie?. Planeta, na której wylądował „oszalała" i nieustannie produkuje kolejnych przeciwników, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć. Przeciwnicy powstają z substancji, która występuje tylko na tej planecie - jest to tak zwany „Plast", z którego można tworzyć bio-mechaniczne istoty. Właśnie tym zajmowała się korporacja Interstellar, aż do momentu, gdy w wyniku jakiegoś eksperymentu „Plast" zyskał świadomość i bardzo się wkurzył.
Alter Echo prezentuje nam surrealistyczny i interesujący design, ale grafika nie wygląda jakoś przecudnie. Z pewnością będzie bardzo kolorowa, a i efektów świetlnych nie zabraknie. Tylko jak będzie z grywalnością?

Newsflash

■ Sony poinformowało, że w październiku sprzedana została 40-milionowa PS2. To już cała Polska ma czarne Sony? Nie, ale ponad jedna czwarta tej magicznej liczby przypadła na Europę. Komentarz do tego jest raczej krótki. Sony pokazało, kto rządzi i czy się to komu podoba, czy nie, musi to przyjąć za fakt dokonany.

■ Chow Yun-Fat zagra w nowym filmie pt. Bulletproof Monk. Zapowiada się sporo strzelania i jeszcze więcej popisowego tłuczenia po gębach. Zanim film dotrze do nas, jeszcze trochę minie, ale już teraz zainteresowanie jest spore. Czyżby szykował się hit na miarę Przyczajonego Tygrysa i Ukrytego Smoka? A Empire wzięło się za produkcję gry.

■ Sony pracuje nad nowym urządzeniem do swojej konsoli o nazwie PS2 TV Recorder. Ma ono umożliwiać nagrywanie programów telewizyjnych na twardy dysk konsoli (który trzeba sobie najpierw kupić). Jaki to ma cel? Można równie dobrze nagrywać fragmenty gry. Jak na razie w planach wydawniczych PS2 TV Recorder jest jedynie Japonia.

■ Korea i Tajwan doczekały się Xboxa. Gates postanowił, że do końca roku w tych państwach pojawi się zlokalizowana wersja konsoli wraz ze wszystkimi grami. Jak zostanie tam przyjęta? Poczekamy z oceną. Wychodzi na to, że za chwilę tylko Polska nie będzie miała X'a. Czyżby zemsta za pirackie Windowsy?

■ Michael Crichton, autor powieści takich jak „Park Jurajski", „Kongo" i „Kula", rozpoczął współpracę z Segą. W efekcie ma powstać gra, o której wiadomo tylko tyle, że nie będzie opierać się na żadnym z tych tytułów. Podawany termin wydania to rok 2004.

■ Po tym jak pojawiły się plotki, że Capcom ma kłopoty finansowe, wyrosły domysły, że Microsoft myśli o wykupieniu tej firmy. Czyżby Gates ruszył na podbój świata? Na razie nic nie jest oficjalne, ale Rare na początku też milczało. Panie, co to się robi!

■ Nintendo postanowiło zasponsorować wąsy angielskiego prezentera sportowego Desa Lynama. Umowa obejmuje rok i jest chyba dość dziwną formą reklamy.

■ Czy granie szkodzi zdrowiu? Najlepiej przekonał się o tym pewien Koreańczyk, który po 86 godzinnym graniu w kafejce upadł i zmarł. Przez prawie cztery dni nic nie jadł, nie pił, ani nie odsuwał się od monitora. Ślęczał przed ekranem w zapomnieniu. Nie codziennie zdarza się taka sytuacja.

■ PSX wciąż żywy! Firma Hammerhead odpowiedzialna za PSX'ową wersje Quake 2 pracuje właśnie nad kolejną grą na szaraka pod tytułem Jinx. Będzie to kolorowy platformer z królewskim błaznem w roli głównej. Oczywiście całe królestwo zwariowało pod wpływem zaklęcia rzuconego przez piratów, którzy teraz chcą je okraść, a jedynym ratunkiem jest rzeczony błazen. A wszyscy mówili, że z Plejak już skończył żywot!

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA
UŻYWANYCH KONSOL I GIER

SKLEP NIKO

26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.niko-radom.prv.pl

pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

Realizujemy Zamówienia Indywidualne

GRY, KONSOLE, AKCESORIA:
WYMIANA - SERWIS

PlayStation®2

XBOX

Emulatory PSX na DREAMCAST:

79-

Dreamcast.

PlayStation

NINTENDO GAMECUBE™

GAME BOY ADVANCE™

NAJNOWSZE GRY I AKCESORIA!

JOYTECH

ILLUMINATOR PRO

. i stało się światło. .

Moc światła, która bije z Illuminatora jest niesamowita[...] jego siła jest niewiarygodnie porażająca.

GAMEBOY MAGAZYN

Illuminator Pro to oświetlenie ekranu do GBA które naprawdę działa. Szczegółów dowiesz się odwiedzając stronę:

WWW.EXERION.PL

JOYTECH© is a registered trademark of JOYTECH Europe Ltd.

HURT
DETAL

NEOPLUS • NIESPODZIANKA • NA HASŁO

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

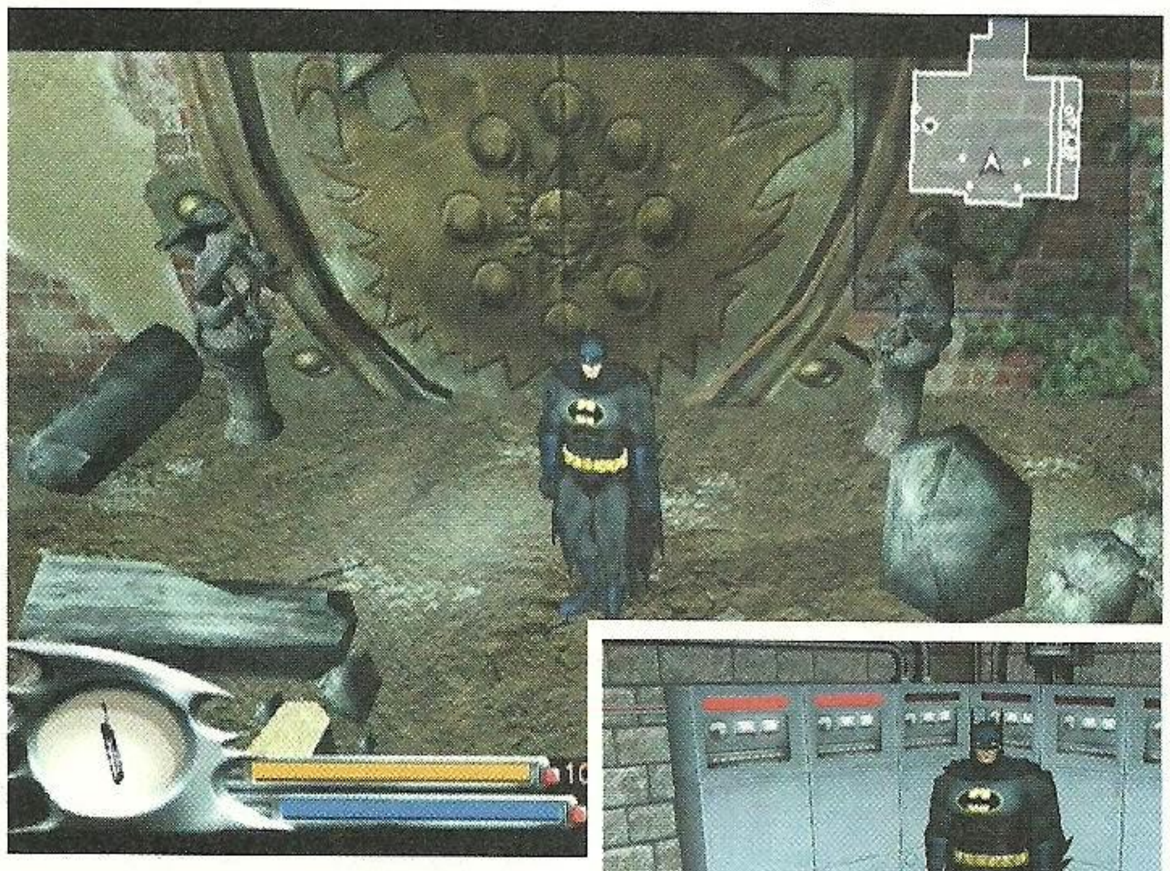
GRY
AKCESORIA
SERWIS
REGENERACJA PŁYT CD
WYMIANA GIER
RATY

ORAZ WIELE INNYCH...

Batman: Dark Tomorrow

PS2, Xbox, GCN Powraca terror w Gotham City!

Jeden z najbardziej znanych superbohaterów ponownie pojawi się na konsolach, który to już raz? Ciężko policzyć. Kemco Europe zapowiedziało, że Mroczny Rycerz zawita na PS2, Xboxa i GameCube na początku przyszłego roku. Ciekawe, jak po całkiem udanym Batman: Vengeance, wypadnie produkcja Kemco... Zazwyczaj gry na rozmaitych licencjach nie prezentują się najlepiej, a szczególnie, gdy biorą w nich udział superbohaterowie – wspomnijmy tylko Supermana na N64 i nóż sam się w kieszeni otwiera. Jednak są pewne oznaki, że przyszłość Dark Tomorrow nie będzie wcale taka mroczna. Przede wszystkim jest nadzieja, że historia będzie naprawdę dobrze opowiedziana – scenariuszem zajęli się: Scott Peterson (autor komiksów) i Kenji Terada (scenarzysta filmowy, który pracował przy Final Fantasy 1 i 2). Batman DT będzie... Uwaga! Uwaga! Oglądaną z perspektywy trzeciej osoby, grą akcji z elementami skradanki i nawalaniem się wręcz z przeciwnikami. No cóż, a może by tak coś



nowego, panowie producenci? Mamy już Buffy, był Blade, Spiderman, Superman, niedługo pojawi się Dark Angel... Można tak długo. No, ale nic to. Weźmiemy, co dają – Batman swoim zwyczajem buszuje po Gotham i obija wszelkich złoczyńców przy pomocy standardowych w swoim fachu gadżetów. Spotka się z takimi szubrawcami jak: Killer Croc, Mr. Freeze, Poison Ivy, Black Mask, no i oczywiście nieśmiertelnym Jokerem. Kilku innych też się pewnie zjawi. W przeciwieństwie do utrzymanego w kreskówkowym klimacie Vengeance, Dark Tomorrow będzie

bardziej realistyczne i mroczniejsze. Co nas cieszy. Lokacje i postacie znane z filmów i komiksów wyglądają bardzo ładnie, ale na obrazkach. Ciekawe, jak to zadziała w ruchu? Mamy nadzieję, że dobrze. Na koniec jeszcze jedno – nie liczcie na multiplayera – nie będziecie mogli wcielić się w sidekicków Batmana. Zresztą, kto by tam chciał być Robinem... buahahaha.

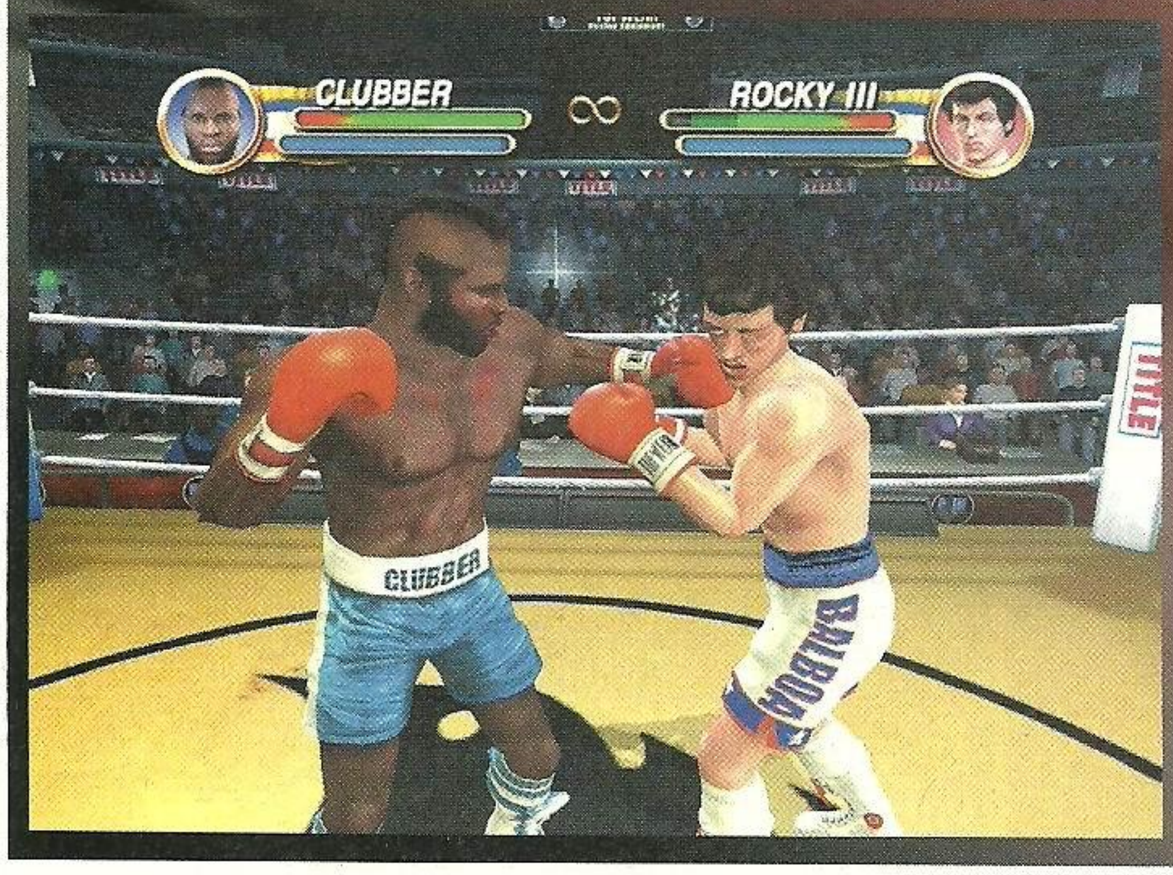
Rocky

PS2, Xbox, GCN „Włoski Ogier" wraca na ring!

Rocky „Italian Stallion" Balboa właśnie trenuje przed pierwszymi walkami na PS2, Xboxie i GameCube. Nad formą mistrza z Filadelfii pracują trenerzy z brytyjskiej firmy Rage, co jest dość dziwne, bo on sam jest przecież Italio-Amerykaninem. Ale to jego wybór. Już długo czekamy na kolejną bokserską grę na konsole. Ostatnią wartą uwagi było Knockout Kings 2002, ale Rocky zapowiada się na solidnego pretendenta do tytułu. Oczywiście nie będzie tu żadnych gwiazd „prawdziwego" boksu, ale plejada samych bohaterów z filmu jest nielicha. oprócz Rocky'ego na ringu spotkamy: Apollo „Master of Disaster" Creeda, Clubbera „Southside Slugger" Langa (znanego w niektórych kręgach jako Mr. T), Ivana „Siberian Bull" Drago i Tommy'ego „The Machine" Gunna, a także trenera Rocky'ego – Mickeya. Wszystkie postacie wyglądają niemal dokładnie tak jak na filmach, nie ma problemu z ich rozpoznaniem. Podczas walki na twarzach bokserów będą pojawiały się siniaki i rozcięcia; będzie krew, pot i łzy. Oprócz postaci znanych z filmów pojawi się kilkunastu innych, wymyślonych bokserów. Będzie z czego wybierać.

Podstawowym trybem zabawy będzie, oczywiście, Movie Mode – jako Rocky wespniemy się po kolejnych szczeblach jego kariery i pokonamy (nie ma co do tego wątpliwości), wszystkich wymienionych wyżej przeciwników, a także kilkunastu innych. W międzyczasie będziemy doskonalić umiejętności Rocky'ego w mini-gierkach treningowych. Na poprawienie czeka siła, wytrzymałość, determinacja, szybkość.

Rocky wygląda bardzo dobrze i wiążemy z nim nieliche nadzieje. Dobrego boksu nigdy zbyt mało. Rocky powali nas swym słynnym lewym sierpowym już w przyszłym miesiącu. Info z ostatniej chwili: Andrew „Nuts Cruncher" Golota wraca na ring! Nie wiemy tylko, czy śmiać się czy płakać...



Newsflash

■ Nintendo po stracie RARE z radością ogłosiło, że sprzedaż ich gier idzie w dalszym ciągu nieźle. Mario Sunshine już w pierwszy weekend sprzedaży europejskiej poszło w nakładzie ponad 170.000 egzemplarzy, co oznacza, że kupił je co piąty posiadacz Kostki. Razem z nadejściem nowej odsłony przygód hydraulika podskoczyła też sprzedaż samego GameCube'a - mówi się o nawet 50% wzroście sprzedaży. Mario znowu zarządził.

■ Logitech, firma znana z produkcji najwyższej jakości myszek komputerowych i joysticków, ogłosiła, że zabiera się za produkcję bezprzewodowego pada do PS2. Ma być to jedyny produkt tego typu, który otrzyma oficjalną licencję Sony. Ponieważ nie ma kabla, pad i wibratorki będą czerpać zasilanie z czterech paluszków, co ma starczyć na około 50 godzin gry. Przewidywana cena to 60 dolarów.

■ Od dawna oczekiwany Panzer Dragoon Orta (Xbox) wyląduje w japońskich sklepach 19 grudnia. Na początku sprzedawana będzie limitowana edycja zawierająca bonusowy krążek z muzyką ze wszystkich części serii. Nie wiedzieć czemu, wszystkie piosenki zostały nagrane tak, by trwały równo 4 minuty. Orta wygląda naprawdę świetnie i termin przedgwiazdkowy powinien sprzyjać maksymalnemu podniesieniu sprzedaży.

■ Konami chce wycisnąć każdy grosz ze swojego najdroższego tytułu – MGS. Po odgrzewanym Substance przyszła kolej na Document Of MGS, czyli wirtualne muzeum Snake'a. Kompakt przeznaczony do użytku z PS2 zawierać będzie masę filmów, wywiady z autorami, setki zdjęć oraz trójwymiarowe modele postaci i lokacji. Rzecz przeznaczona raczej dla prawdziwych koneserów i wielkich fanów Metala.

■ Trwają rozmowy pomiędzy id Software a Warner Bros. na temat licencji na podstawie filmu „Doom". Nie ma jeszcze żadnego scenariusza ani obsady, ale wiadomo, że fabuła ma się opierać na nadchodzącym Doomie 3. Podobno Warner ma 15 miesięcy na rozpoczęcie zdjęć, zanim wygasną jego prawa do tytułu.

■ Na PS2 zmierza gra oparta na osobie sędziego Dredda! Jej tytuł to Judge Dredd vs. Judge Death. Na razie wiadomo tylko tyle, że dane nam będzie osądzić paru chętnych. Oczywiście z okrzykiem „I am the Law!" na ustach

■ Z kolei szwedzka grupa Paradox wykupiła prawa do Conana! Spodziewamy się całej serii gier o losach przerośniętych kapturków i motylków znajdujących się w okolicach ramion schorowanego dziś Arnolda.

■ Microsoft poważnie zastanawia się nad wycofaniem Xboxa z Australii. Wycofane może być wszystko - zarówno gry, jak i konsola. Powód? Niedawna decyzja sądu pozwalająca na legalną sprzedaż modchipów w tym kraju. I gdzie tu miejsce dla takiej Polski ze Stadionem X-lecia w centrum stolicy...

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.
wirtualny świat
www.wirtualny.com
Telefon: (0 prefix 22) 519 69 69
poniedziałek - piątek: ... 9:00 - 18:00
soboty: ... 10:00 - 14:00

Resident Evil Online

PS2 Wszechobecne Zło w Internecie na PlayStation 2!

Ostatnio coraz bardziej widoczny staje się rozwój globalnej sieci, co ma swoje odbicie także w produkcji gier konsolowych. Wszystkie next-genowe platformy są w stanie obsługiwać połączenie z Internetem, dlatego też developerzy zaczęli przenosić różne gatunki do sieci, opatrując przy tym pudełka gier znaczkiem „Online". Przed tym kierunkiem rozwoju nie uchroniła się nawet seria Resident Evil, która wreszcie doczekała się swojej sieciowej odsłony.

Pierwsze informacje o RE Online pojawiły się już prawie rok temu, ale dopiero niedawno Capcom postanowiło podać trochę więcej szczegółów. Mimo to wciąż pozostaje jeszcze wiele pytań bez odpowiedzi. No, ale pomówmy o tym, co wiadomo.

RE Online umieszczony jest w czasie pomiędzy pierwszą a drugą częścią serii. Jego głównymi bohaterami jest grupa zwyczajnych ludzi, którzy po prostu znaleźli się w złym miejscu o złej porze. W sumie postaci jest osiem i każda reprezentuje inny typ bohatera. Oto krótki przegląd – Kevin to policjant z Racoon (RCPD), George jest lekarzem, Yoko pochodzi z Japonii i akurat jest na urlopie, Mark był w Wietnamie, Cindy pracuje jako kelnerka, David to postawny hydraulik, Jim robi w metrze, zaś ostatnia postać - Alyssa jest dziennikarzem. Stosunek płci wynosi więc 5:3 na rzecz mężczyzn. Łatwo jest się domyślić, które postaci będą lepsze w walce, a które w rozwiązywaniu zagadek. Możliwe, że pewne zadania wykonać będzie mogła tylko jedna osoba, a niektóre bronie będą dostępne tylko dla wybranych bohaterów. Dlatego najważniejsza w nowym RE będzie współpraca. I tu dochodzimy do rewolucji, czyli do multiplayera w Residencie.

Gra obsługiwać będzie czterech graczy jednocześnie. Każdy na początku będzie mógł wybrać swojego bohatera, kierując się własnymi upodobaniami. Pozostałymi czterema postaciami zajmie się konsola, więc do rozgrywki zawsze stanie komplet ośmiu. Ponieważ każda postać rozpoczyna w innym miejscu, pierwszym zadaniem, jakie pojawi

się przed graczami będzie odnalezienie reszty ekipy w Racoon, pełnym snujących się zombich. Gdy to się uda, wszyscy będą mogli przejść do właściwej rozgrywki. Gracze przestaną chodzić sami, za to rozpocznie się drużynowe wycinanie przeciwników stojących na drodze do ucieczki. Wygląda to bardzo zachęcająco – cztery stojące obok siebie postaci graczy mierzące w rząd zombiaków (swoją drogą ciekawe, jak przydatni okażą się konsolowi pomocnicy). Współpraca będzie jednak sięgać poza wspólne wykonywanie egzekucji – silniejsi będą musieli osłaniać słabszych, gdy ci będą pracować np. przy otwieraniu wytrychem drzwi.

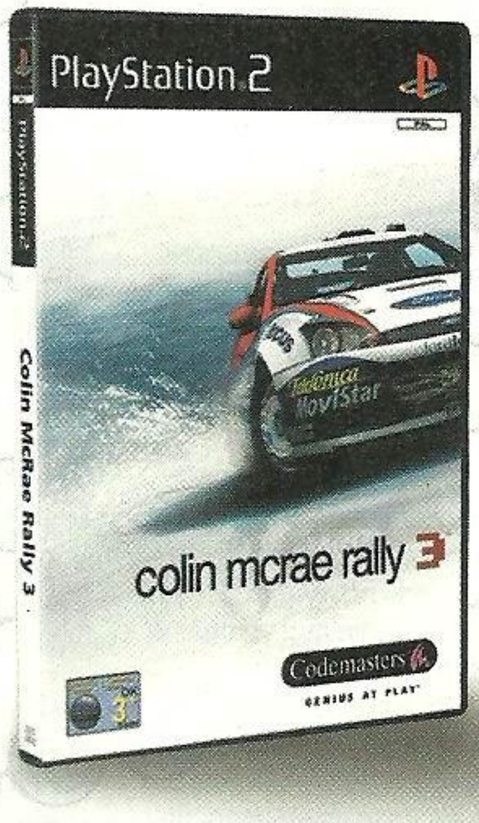
Niektóre zadania mogą też wymagać zgrania kilku członków ekipy – choćby przy jednoczesnym naciskaniu guzików.

Ale w życiu, jak to w życiu, czasami trzeba będzie się rozdzielić dla dobra akcji i np. jedna grupa pójdzie górą by odkręcić zawór otwierający mostek dla drugiej, a ta w rewanżu przesunie dźwignię wysuwającą drabinę. W ten sposób można także nakręcać tempo gry - dwójka musi się spieszyć z otworzeniem przejścia, bo reszta otaczana jest przez wielką grupę zombich, której nie jest w stanie długo utrzymać z dala od siebie.

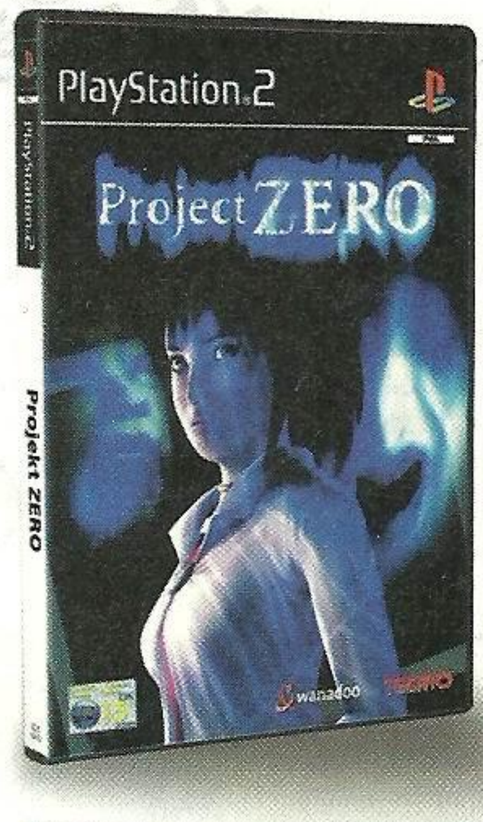
I tak to wygląda, przynajmniej na razie. Szkoda trochę, że cały temat wciąż jest owiany mgiełką tajemnicy. Na krótkim filmie zapowiadającym RE Online widać tylko migawki ze split screena, jakiś las i przesuwającą się za bohaterami

kamerę. Przy splicie każdy miał swój widok, dzięki czemu nie powinny pojawić się żadne kłopoty związane z rozchodzeniem się grupy. Trzeba przyznać, że trochę to przypominało Phantasy Star Online i takie porównania sypały się ze wszystkich stron.

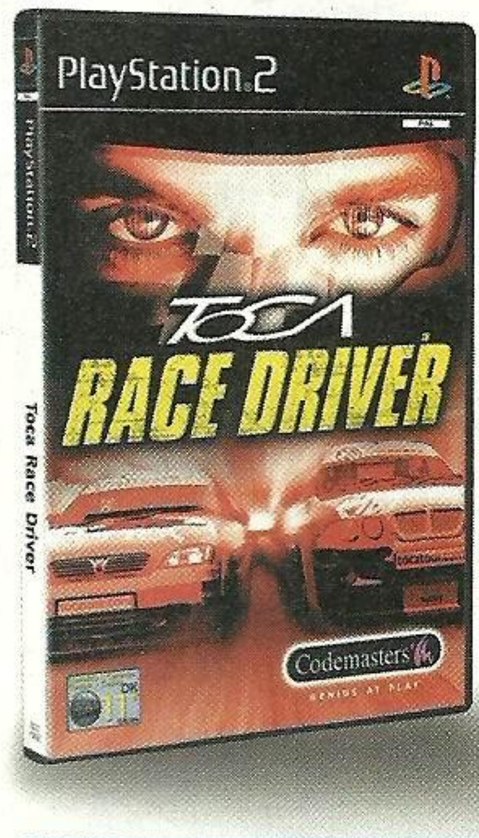
Żeby zobaczyć, jak to będzie naprawdę, trzeba trochę poczekać. RE O ma potencjał, ale sytuacja z siecią w Polsce jest, jaka jest i bardzo mi przykro, że co chwila muszę powtarzać jak kiepsko to wygląda. Niestety coraz więcej gier stawia na sieć i coraz bardziej zaczyna być odczuwalny jej brak w naszym kraju. Jeszcze tylko jedno na koniec – gra ukaże się najpierw w Japonii „gdzieś" w przyszłym roku. Wtedy na pewno napiszemy więcej.



Colin McRae Rally 3
W sprzedaży 6-XI-2002
209 zł



Projekt Zero
Już w sprzedaży!
189 zł



Toca Race Driver
Już w sprzedaży!
219 zł

ZAMÓW WSPANIAŁE GRY
W WIRTUALNYM ŚWIECIE
WWW.WIRTUALNY.COM,
TEL. (0-22) 519 69 69

Starcraft: Ghost

PS2, Xbox, GCN Starcraft shooter?

Ghost to żołnierz elitarnej jednostki posiadający zdolności psioniczne oraz ponadprzeciętne możliwości fizyczne. Ewentualną kandydaturę do oddziału rozpatruje się, gdy rekrut jest jeszcze dzieckiem.

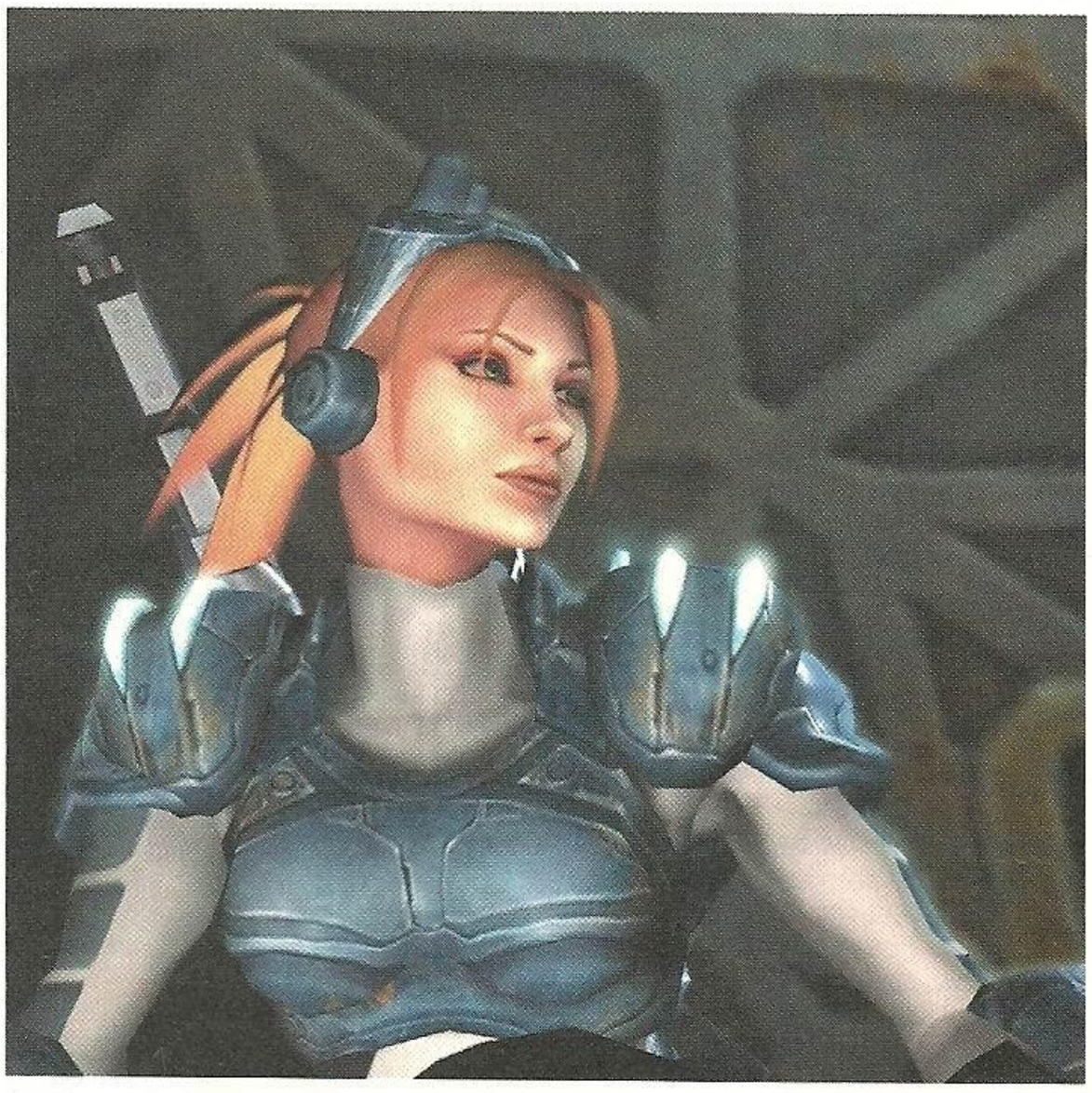
Ci, którzy grali w Starcrafta, mieli już okazję sprawdzić możliwości „Ducha" w akcji. Był on jednym z oddziałów Terran, przeznaczonym do wykonywania cichych i precyzyjnych zadań za liniami wroga. W polu działał zawsze sam, ale jego umiejętność do namierzania celów laserem umożliwiała atak jednostkom powietrznym. Odpowiednio pokierowany był w stanie zmienić losy całej kampanii. Teraz dzięki Starcraft: Ghost gracz będzie mógł bezpośrednio wcielić się w rolę Novy, jednego z „Duchów" i wejść do przeniesionych w trzeci wymiar realiów Starcrafta. Jest to ten sam świat przyszłości, wyniszczany przez wojnę pomiędzy trzema rasami – Terran, Protossów i Zergów, co ukazany trzy lata temu w rtsie Blizzarda na PC. Główna różnica pomiędzy starym a nowym Starcraftem dotyczy zmiany perspektywy – z typowego dla strategii widoku izometrycznego na tpp, a co za tym idzie zmiany rodzaju rozgrywki.

SC: Ghost to połączenie gry akcji ze szpiegowsko-skradankowym klimatem wzbogaconym o wątek przygodowy. Ponieważ oddział duchów szkolony jest do przenikania struktur przeciwnika, gracz będzie musiał działać na terenie wroga. Prawda jest jednak taka, że siła jednego, nawet specjalnie przygotowanego agenta, nie może się równać z siłą całej armii opozycji. Dlatego tak ważne staje się pozostawanie nie wykrytym podczas infiltracji obcej bazy. W ukryciu naszej obecności z pewnością przydatny okaże się specjalny kombinezon, zwany HES – Hostile Enviroment Suit, będący podstawą wyposażenia naszej bohaterki. Jego najważniejszą funkcją jest „cloak", czyli chwilowa niewidzialność, dzięki której choć na parę sekund Nova będzie mogła zniknąć z oczu. Sam efekt niewidzialności wygląda bardzo ciekawie – bohaterka robi się zielono-przeźroczysta, a w jej wydatnych kształtach załamuje się obraz. Ale nie każdego da się zwieść na znikanie i nieraz trzeba będzie pokombinować nad innym sposobem przedarcia się przez kolejną barykadę.

Pozostałe funkcje pancerza to hyper-szybkość, w efekcie której wszystko wkoło nas zaczyna zwalniać a la Matrix, oraz wspomaganie ciała powiększające naszą siłę, wydłużające skok i dodające zwinności. Poza tym pancerz, jak to pancerz – ma chronić przed pociskami. Jednak HES to nie wszystko. Reszta wyposażenia Ducha ma równie wielki wpływ na jego możliwości. Dzięki specjalnemu działku będziemy mogli odpalać pociski wywołujące impuls elektromagnetyczny a w efekcie blokujące trafiony pojazd czy urządzenie elektroniczne.

Wiązka laserowa pozwala z kolei namierzyć cel dla artylerii lub lotnictwa. Głównym zadaniem niektórych misji będzie właśnie przedarcie się na silnie strzeżony teren i oświetlanie punktów strategicznych do zbombardowania. Równie przydatna może okazać się specjalna kamera, dzięki której można patrzeć przez ściany i sprawdzać, czy za rogiem nie czai się wróg.

W momencie, gdy nasza obecność zostanie wykryta, z pewnością lepiej będzie sięgnąć po coś cięższego niż laser, którym co najwyżej można dać po oczach. W naszych łapach spoczną wszystkie bronie znane ze Starcrafta i dane będzie nam pokierować kilkoma pojazdami. Karabiny snajperskie, wyrzutnie granatów i rakiet, miotacze płomieni oraz CKMy – to wszystko ma rozluźniać napięcie powstałe podczas ukrywania się. W niektórych momentach po prostu nie da się uniknąć otwartej walki i trzeba będzie przelać trochę krwi. Zostaje jeszcze temat AI przeciwników. Na razie trudno jest oceniać ich inteligencję, bo tak naprawdę jeszcze wiele może się zmienić. Autorzy zapewniają, że wrogowie będą bardzo ostrożni i czujni, a podczas otwartej walki niesamowicie wymagający. Każda rasa ma mieć swoje cechy - i tak na przykład broniący się Terranie mają trzymać się razem, a Zergowie wykorzystywać swoją zdolność do zakopywania się pod ziemię. Brzmi to wszystko bardzo obiecująco, ale już nieraz ambitne hasła kończyły się na konferencjach i materiałach prasowych. Podsumowując, Starcraft: Ghost ma być bardzo rozbudowaną grą akcji podzieloną na liczne misje. Niestety, ukaże się w 2003 roku. Wiadomo jednak, że wyjdzie na wszystkie nowe konsole. Miejmy nadzieję, że ten czas zostanie dobrze wykorzystany i gracze otrzymają kolejną świetną pozycję, na co Blizzard na pewno stać.

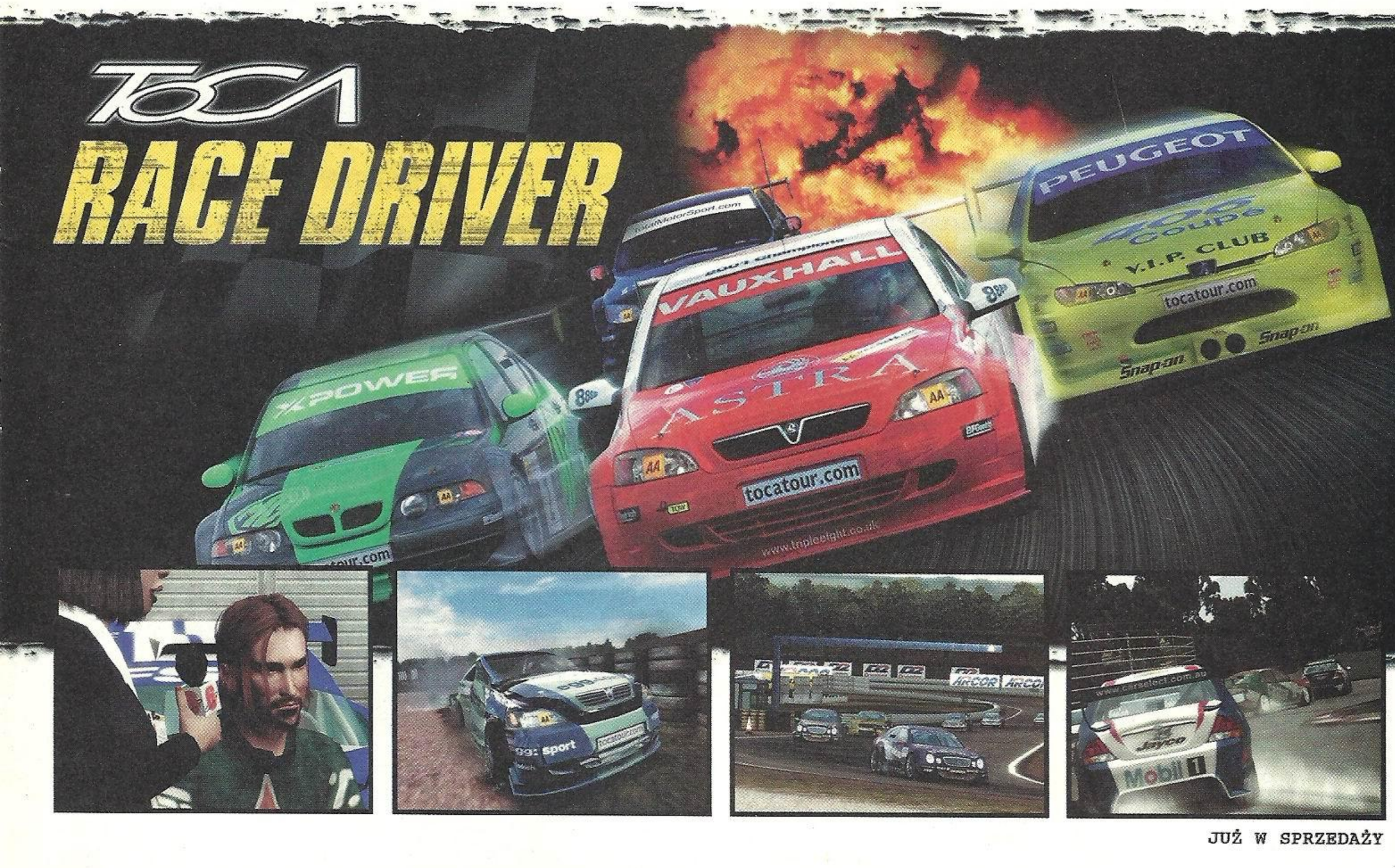


Klimat kosmicznej bazy jest wręcz powalające - znakomicie prezentują się obdrapane, pordzewiałe ściany...

Czyżby rywal dla Halo? Oto przykład wspaniałej zespołowej akcji komandosów...

LEPSZYCH GIER W TYM ROKU NIE BĘDZIE

TOCA RACE DRIVER



JUŻ W SPRZEDAŻY

DWA NAJWIĘKSZE HITY SAMOCHODOWE

colin mcrae rally 3™

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

PlayStation.2

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

W SPRZEDAŻY
W LISTOPADZIE

© 2002 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Wszelkie prawa zastrzeżone. „Codemasters"® i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „GENIUS AT PLAY"™ i „Colin McRae Rally 3"™ są zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do Codemasters. „TOCA" jest zarejestrowanym znakiem towarowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae 3"™ i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami towarowymi Colina McRae. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte na potrzeby gry są używane przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. „P" i „PlayStation®2" logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

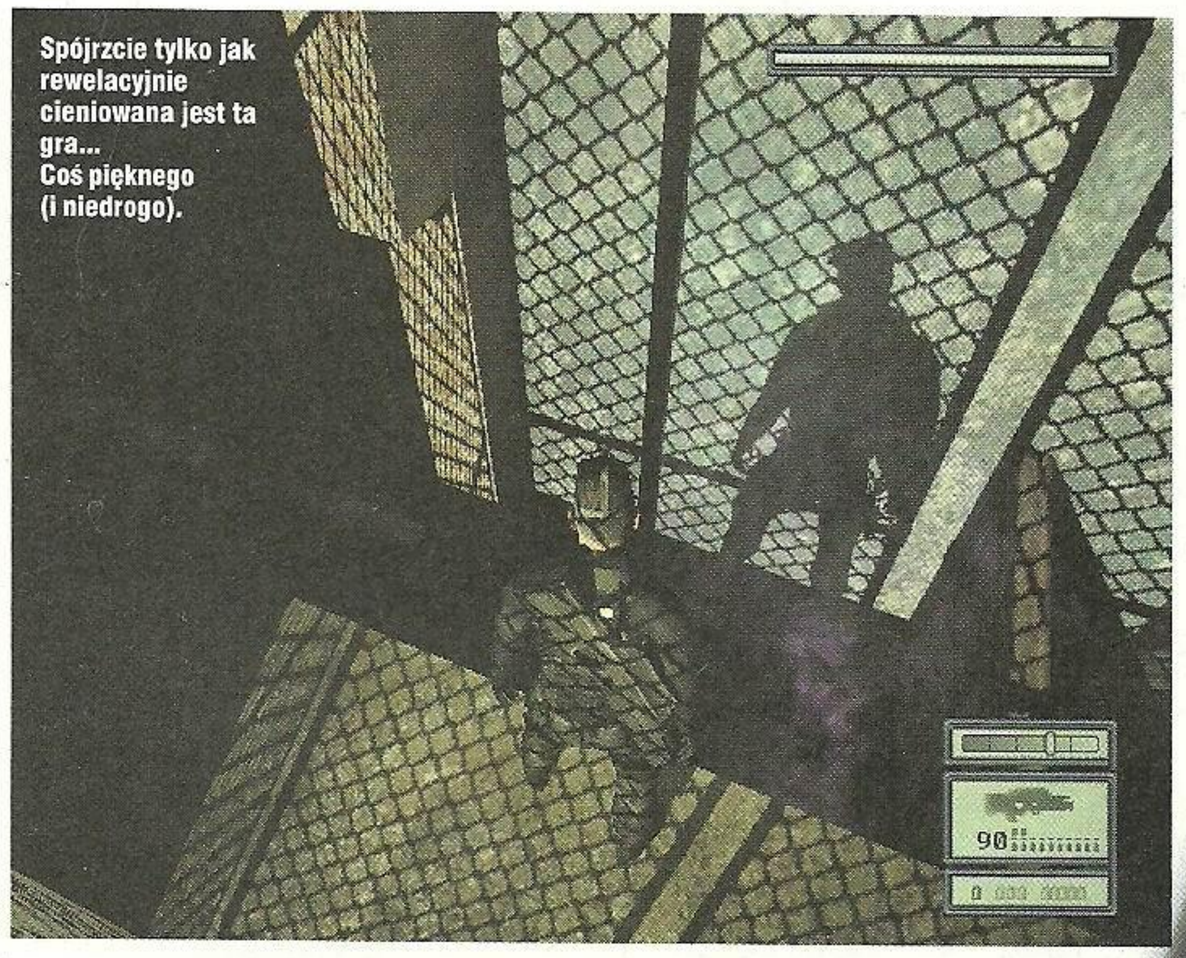
CD Projekt poleca kierownicę Logitech Driving Force do gier Colin McRae Rally 3 i Toca Race Driver

Logitech

Tom Clancy's Splinter Cell

Xbox, PS2, GCN „„MGS Killer" w rękach Grabarza - wrażenia z dema!

Właśnie włączyłem demo Splinter Cell. Wiem, że niejeden z Was zje mnie żywcem z zazdrości, ale może nim to nastąpi, posłuchajcie chwilę. Bo oto rozkładam na części pierwsze zapowiedź tytułu, na podstawie scenariusza Toma Clancy, która na części pierwsze rozłożyła mnie. No i ma pobić Metal Gear Solid! A takie przechwałki, to nie przelewki.



Spójrzcie tylko jak rewelacyjnie cieniowana jest ta gra... Coś pięknego (i niedrogo).

W menu tylko możliwość wciśnięcia przycisku start, więc nie mamy zbyt wielkiego wyboru. Zatem... Start! Na początek zapoznajemy się z klawiszologią. Spusty w joypadzie to podstawowy tryb strzelania bronią (prawy spust) i alternatywny (lewy). Co to jest ten alternatywny? W demie nie wiadomo. Lewa gałka to ruchy naszej postaci. Prawa zaś - manipulacja kamerą. Zielony przycisk - używanie przedmiotów, czerwony – kucanie, niebieski – tryb strzelania, żółty – podskok. Biały przycisk przykleja nas do ściany, czarny zaś daje szybki dostęp do zawartości „plecaka". Pod „startem" mieści się nasz palmtop, w którym przechowujemy informacje na temat aktualnych zadań, notatki sporządzone w trakcie ich wykonywania, itp. Mamy szukać agenta Blausteina, który zatrzymany został na jednym z komisariatów policji. Super. No to gramy. Pierwsze wrażenie – światła i cienie są rewelacyjne! Jest płot ze stalowymi sztachetami – wszystkie rzucają idealne ciemne linie na ściany, na postać Sama Fishera, nawet na gałęzie drzewa. Po niebie fruwają nietoperze, wokół lampy śmigają ćmy – na trawniku zaś wszystko to rzuca cień. Rewelacja! Wystarczy jednak strzelić w lampkę i cienie znikają. Niestety – razem ze wszystkim. Była to jedyna lampa w okolicy, zapada kompletna ciemność. Jeden przycisk na joypadzie uruchamia nam noktowizor lub termogogle. Wybieramy noktowizor. Obraz wraca. Wszystko jest szare, ale nadzwyczaj wyraźne. Ćmy wciąż latają wokół zgaszonej lampy... Cóż – nie wymagajmy za wiele. Próby zestrzelenia nietoperzy też spełzają na niczym. W trybie strzeleckim kamera ze zwykłego trybu tpp ląduje nad prawym ramieniem Sama Fishera – tak, że widać jego głowę, ręce trzymające pistolet i celownik w formie tradycyjnego krzyżyka. Fisher chodzi teraz znacznie wolniej.

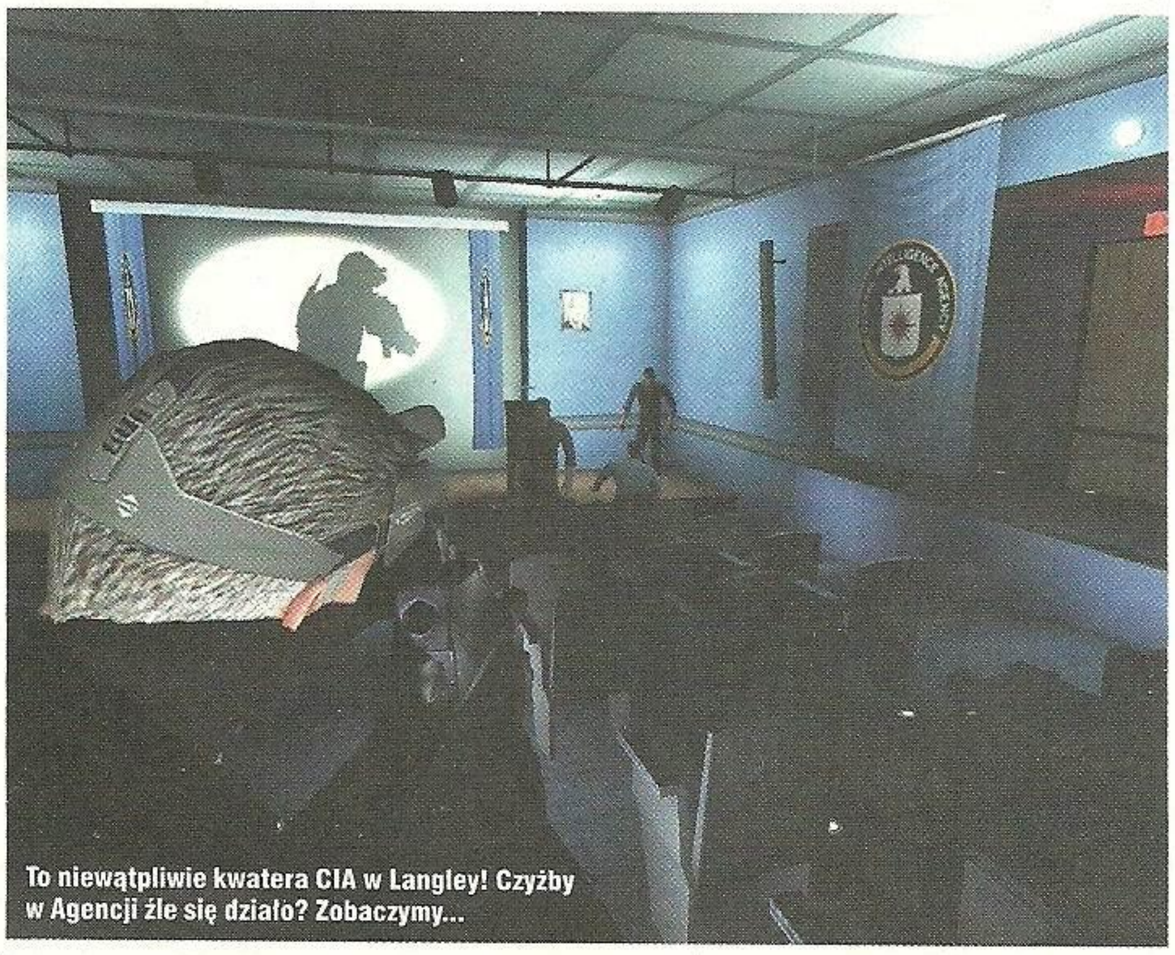
Dobra. Zaczynamy grać na całego. Kilka ćwiczeń, żeby złapać odruchy łapania się za odpowiednie przyciski i jazda. Jak dotąd Splinter Cell wypada rewelacyjnie. Świetne cienie, przepiękne szczegółowe tekstury – cegły, trawa, obdrapany mur... No i klimatyczne dodatki w postaci ciem i nietoperzy. Pod drzewem stoi mały kosz na śmieci i można z niego wyjąć puszkę po coli. Puszką można też rzucić – włącza się wtedy celownik pokazujący dokładną parabolę lotu. Przydatna rzecz do zwracania uwagi strażników. Ale my gramy dalej.

Znajdujemy się na jakimś dziedzińcu, przy ulicy. Noc, latarnie i zejście po schodkach w dół. To raczej ciche podwórko. Przed nami drzwi, a nad nimi lampka. Strzał i lampka stłuczona. Drzwi. Za nimi korytarz z celami. Stoimy na szczęście w cieniu. Strażnik plecami do nas, zaczyna iść w przeciwną stronę. Wchodzi w jakieś drzwi. My rozwalamy pierwszą lampę w korytarzu. Szkło sypie się na podłogę i budzi „lokatora" celi opodal. „Co tam?" – pyta. Niezły klimat. Kolejna lampa. Strażnik wychodzi ze swojej kanciapy i idzie sprawdzić dlaczego jest tak ciemno. Nie wie, że na granicy cienia czai się jego śmierć. Dwa ciche strzały w klatkę piersiową i mamy pierwszego denata. Cholera... Nie ma walki wręcz? Próbuję, ale nic z tego. Tylko pistolet. Próbuję zatem numeru z trailera – skok w kierunku ściany, potem kolejny skok – odbicie się i trzeci skok – Fisher rozpiera się w wąskim korytarzu a la van Damme! Jezu... ale to się przyjemnie robi. Kamera zawisa wtedy nad głową Sama. Można też wyjąć pistolet i strzelać. Wesolutko!

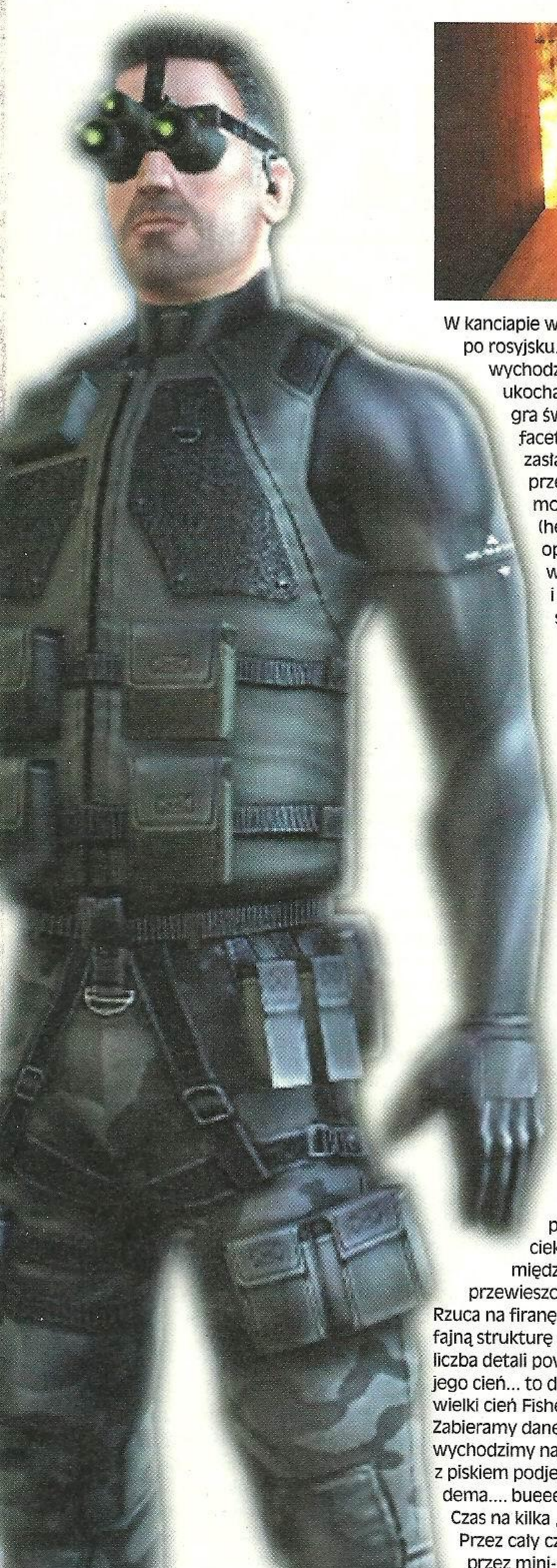
Zaczynam popadać w euforię. Wpadam do kanciapy nieżyjącego już strażnika. Z komputera odczytuję e-maila – zapisuje się na moim palmie. Są tam jakieś informacje, które na pewno pomogą przy rozwikłaniu zagadek scenariusza. Uhuhu!!!... Nie powiem jakie. Idę dalej. Nie przepuszczam żadnej lampie. Muzyka jak z „Nagiego Instynktu"... ciche chóry... ciche brzęczenie świetlówek... Kolejne drzwi. Szklane. Za nimi ktoś stoi. Szybko rozwalam wszystkie żarówki w okolicy i podskakuję... a tu – niespodzianka! Pod sufitem wiszą rury i Sam zamiast się rozeprzeć nogami, podwiesza się pod nimi. Wygląda teraz jak wielki leniwiec, hehe... szkoda, że nie da się strzelać. Koleś poszedł, a ja wchodzę do pomieszczenia za szklanymi szybami. To laboratorium. Tutaj załatwiamy nieświadomego laboranta. Kolejne pomieszczenie i... uooo... Na środku wisi cerata oddzielająca od siebie łóżka z denatami. Nie powiem, żeby poruszała się jak prawdziwa, ale już jej bliżej, niż dalej! Kiedy przechodzimy poniżej nawet cienie się na niej poruszają! Super sprawa!

Nagle - cholera – włącza się alarm. Jest źle. Do pomieszczenia wpada jakiś strażnik, dwa strzały – umieram. Ech...

Od początku – dochodzę do tego samego miejsca. Widzę kamerę. To ona mnie wydała. Czaję się do niej w stylu Metal Gear Solid. Przy samej ścianie, powoli. Jest nieco trudniej, bo nie mam radarka. Ale daję radę bez problemów. Rozwalam ją. Mało pocisków, chorobcia. Laboratorium okazuje się kostnicą. Znajduję tu ciało jednego z agentów. Szafki i sprzęty są stalowe – położono na nich śliczny efekt odbicia otoczenia. Miodusio. Wszędzie pełno sprzętów. Definitywnie skończyła się era pustych pomieszczeń. Jest i zlew (kapiący), i szafki, i książki, i narzędzia chirurgiczne, i komputery, na których latają wygaszacze ekranu wyłączające się po dotknięciu klawiatury... Ale idę dalej. Muszę dotrzeć do centrali biura. Mieści się ona na wyższym piętrze. A zatem po schodkach w górę. Pierwszy check point. Super – w razie wpadki nie trzeba będzie grać od początku. Za drzwiami w kolejnej kanciapie samotny strażnik. Strzał w głowę... ale co to? Nie mogę trafić! Koleś przyjmuje trzy strzały w łeb i nie pada. Uuu... kochaaani. Ginę i sprawdzam jeszcze raz. Niestety – poważny błąd. Być może zostanie poprawiony. Oby!



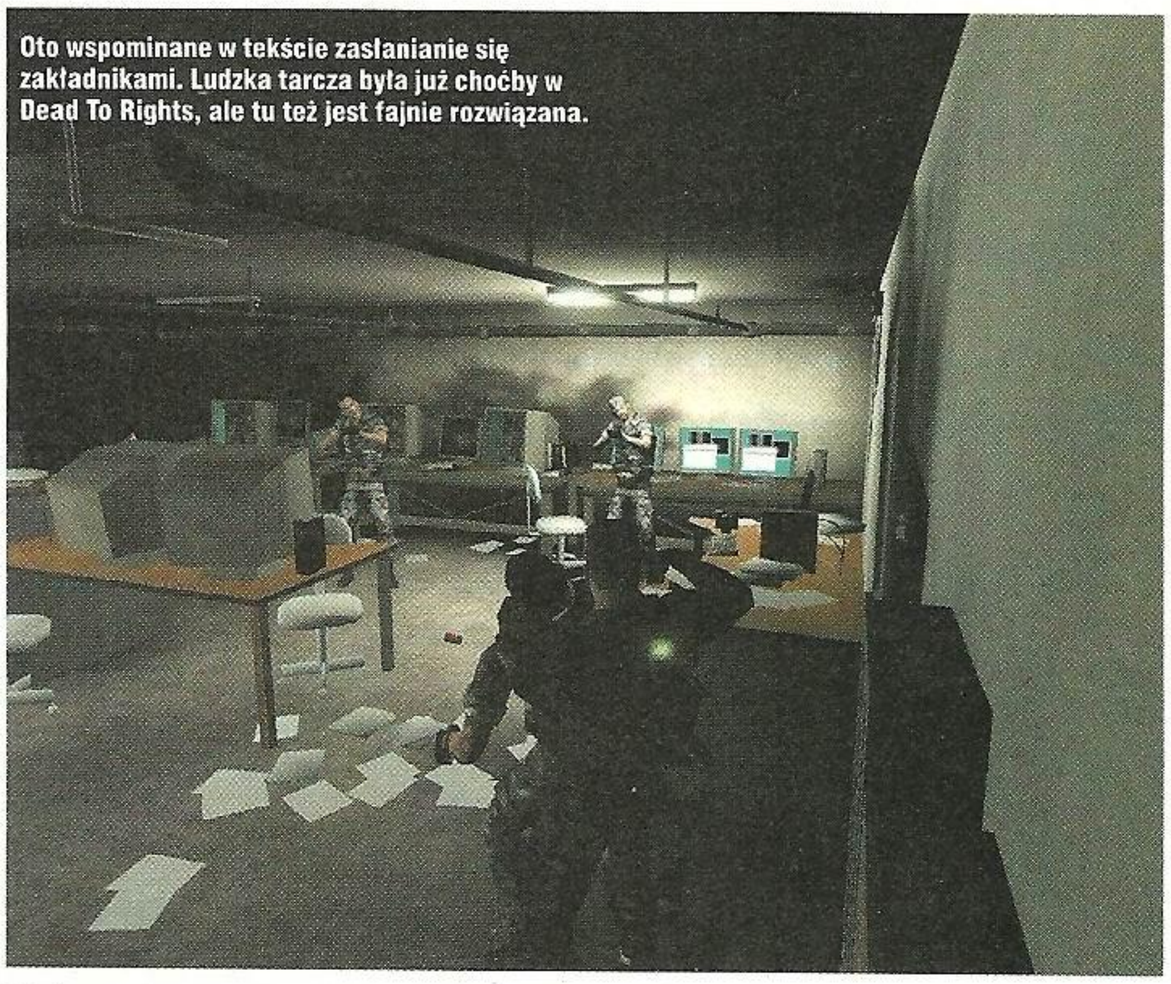
To niewątpliwie kwatera CIA w Langley! Czyżby w Agencji źle się działo? Zobaczymy...



W kanciapie włączone radio – ktoś gada po rosyjsku. Dalej mite biuro i... znów wychodzę na zewnątrz. Są ukochane sztachety i cudowna gra świateł. Jest też... o! Jakiś facet kuca pod płotem, rękami zasłania głowę. Widać go przestraszyłem. Podchodzę – może można go kopnąć (heheh). Pojawia się nowa opcja „grab character" – wciskam. Fisher łapie kolesia i zgrabnym ruchem zasłania się nim, przykładając pistolet do głowy. Chodzą teraz obaj noga w nogę. Super! Wciskam przycisk strzału i... haha! Wciąż się zasłaniam, ale mogę razić przeciwników! Fisher celuje w pole. Znów „x" i pistolet ląduje przy głowie zakładnika. Ciekawe jak daleko da się tak dojść... Zobaczymy kiedy indziej. Tymczasem wciskam spust joypada i zakładnik pada ogłuszony. Idziemy dalej. Teraz już będzie łatwo! Po schodkach i dwóch panów pracujących przy komputerach w wielkim biurze pada ogłuszonych. Po co było siedzieć po godzinach? Fakt – jeden dwa metry od drugiego, a jednak nic nie słyszeli – dziwne. Kolejne pomieszczenie i kolejny ciekawy efekt. Koleś stoi między lampą a firanką przewieszoną przez środek pokoju. Rzuca na firanę olbrzymi cień. Firana ma fajną strukturę w połączone kwadraty – liczba detali powala. Ogłuszamy pana, a jego cień... to działa! Teraz na firance leży wielki cień Fishera. Super sprawa! Zabieramy dane z komputera i wychodzimy na zewnątrz. Furtka otwarta, z piskiem podjeżdża furgonetka. Koniec dema.... bueee...

Czas na kilka „myśli nieuczesanych". Przez cały czas baza rozmawia z nami przez mini-radio, które mamy na głowie. Czytamy też maile i notatki zostawione w komputerach. Widać ma to zastąpić znany z Metal Gear Solid codec i wszystkie rozmowy. Tu jednak nie widzimy naszych rozmówców – podnosi to chyba poziom uczucia osamotnienia. W pomieszczeniach można gasić światła – fajny patencik, tylko włącznik najpierw znajdźcie. Pomaga tu kruczek, że kiedy stoi się w jego pobliżu, w polu akcji pojawia się napis „switch character". Nie zawsze ma się go jednak pod ręką. Jest też niejaki problem z rozpieraniem się i zawisaniem na rurach. Dzieje się to bowiem bardzo powoli i wymaga wprawy. Na początku najlepiej nieco potrenować.

Sprawdziłem też ponownie błąd ze strzałem w głowę. Działa nie tylko w opisanym przeze mnie miejscu. Niestety.



Oto wspominane w tekście zasłanianie się zakładnikami. Ludzka tarcza była już choćby w Dead To Rights, ale tu też jest fajnie rozwiązana.

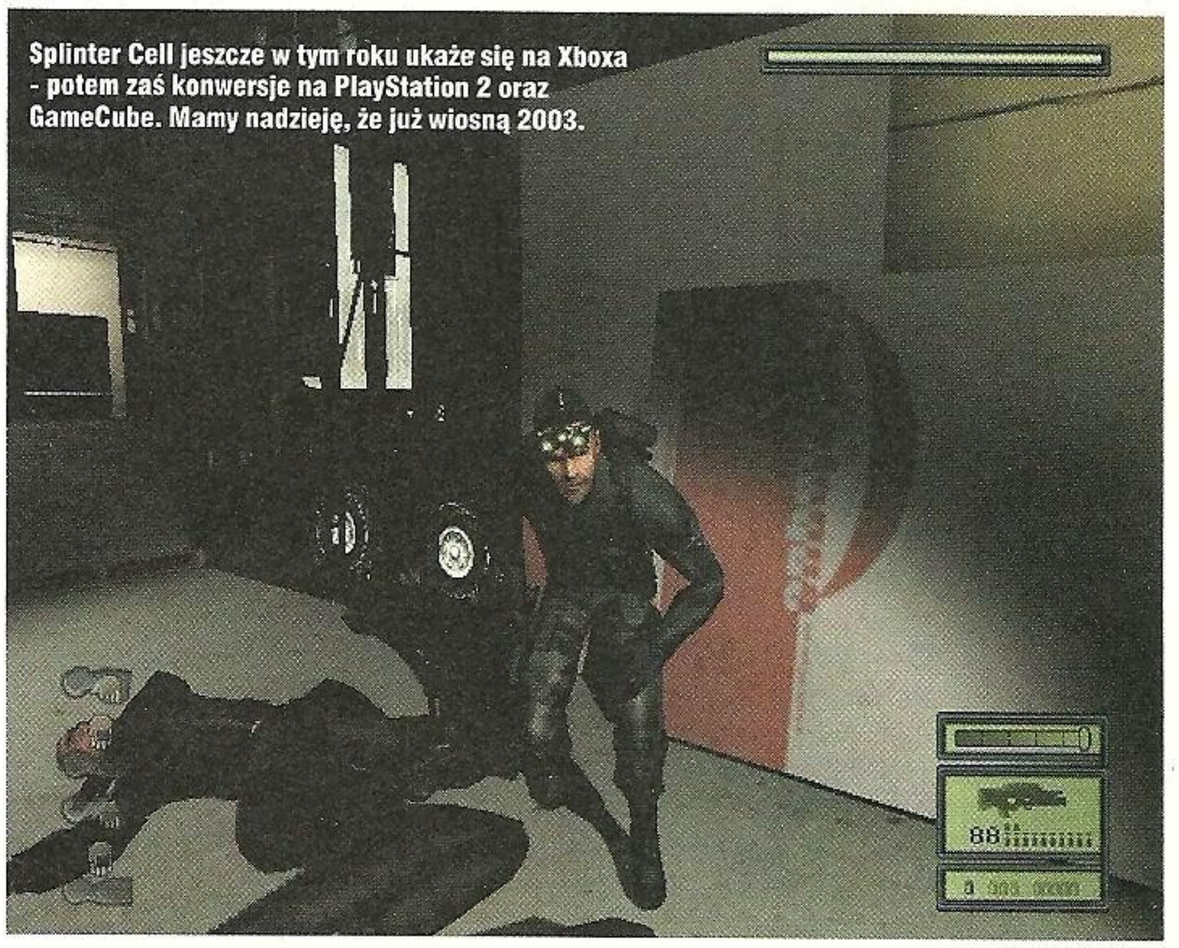
Można podnosić ciała i nosić je celem ukrycia – super. Szoda tylko, że jeśli zobaczy Cię strażnik, próbuje przez Ciebie przebiec i nic ci nie robi. Kolejny błąd? Owszem – znów oby go naprawili do czasu finalnej wersji. W różnych sytuacjach wystarczy poczekać chwilę, a zaczną się dziać ciekawe rzeczy – na przykład strażnicy przyjdą do siebie pogadać. Można też przepytywać każdego ze schwytanych zakładników (cywile są bardziej gadatliwi). Fajna sprawa. I tu przy okazji kolejny błąd. Poszukując kolejnych zakładników do przepytywania, natknąłem się na pana siedzącego na kanapie. Kiedy spróbowałem go chwycić od tyłu, kamera zatańczyła i nagle stałem pod panem, który biegł w miejscu, w powietrzu na wysokości półtora metra. Wnioski nasuwają się same. To ciasto trzeba jeszcze nieco podpiec. Splinter Cell wyjdzie chyba o miesiąc za wcześnie – będą małe błędy, które utrudnią zabawę w znaczącym stopniu.

Sprawdziłem też jak na zakładników reagują ich pobratymcy. Póki celujemy w głowę schwytanej ofiary, jej kumple krzyczą tylko „let him go!". Jeśli jednak oderwiemy pistolet od głowy i zaczniemy mierzyć w nich – strzelają. Najczęściej jednak nie trafiają, więc da się ich wystukać, a potem „znieczulić" zakładnika. Co ważne – z wyżej wymienionym można chodzić tylko do tyłu. Nie zasłonimy się kimś tak, by pchać go przed sobą. Można się tylko cofać . Pomyślcie jakie ma to implikacje dla gry. Poza tym nie przejdziecie z zakładnikiem przez żadne drzwi, które nie otwierają się automatycznie – niby logiczne, bo którą ręką niby nacisnąć klamkę. Nie włączycie też światła, itp. Da się za to chodzić po schodach. No i dobrze. Jest też możliwość ściągania apteczek ze ścian wrogiej bazy – niestety nie odnotowałem możliwości zabierania broni.

Podsumowując – Splinter Cell zapowiada się na totalnego wymiatacza, ale dla graczy cierpliwych, skrupulatnych i wścibskich. Trzeba będzie kombinować z oświetleniem (w niektóre żarówki cholernie ciężko trafić!) i oszczędzać naboje biorąc zakładników. To, co w Metal Gear Solid było mówione, tu trzeba sobie samemu wyszukać w palmtopie i doczytać. Trudno. Ogólnie jednak... będzie to siłacz scenariuszowy i grywalnościowy, któremu jak sądzę recenzenci obetną punkty za błędy, o których wyżej pisałem. Śmiesznie to jednak wygląda – grafika super, scenariusz super, światło rządzi na maksa. Tona sprzętu, rewelacyjne patenty... a facet biegnie półtora metra nad ziemią. Jak to możliwe?

Na koniec dwa pytania zasadnicze: czy Splinter Cell jest lepsze od MGSa? Demo SC jest lepsze od dema MGS. A jak będzie dalej? Cóż – nie sądzę. MGS roił się od boskich patentów – o jakąś klasę wyżej w skali wyobraźni. Pytanie drugie. Czy da się w Splinter Cell grać bez myszki i klawiatury? Da się. Spokojnie się da. Przynajmniej na to wychodzi z dema. Jeśli weszło się gdzieś bez środków ostrożności – nawet myszka nie pomoże. A jeśli jest się wystarczająco uważnym – demo nawet na starym joysticku da się przejść. Zobaczymy jednak co będzie dalej, prawda?

Grabarz



Splinter Cell jeszcze w tym roku ukaże się na Xboxa - potem zaś konwersje na PlayStation 2 oraz GameCube. Mamy nadzieję, że już wiosną 2003.

OG's MATRIX czyli

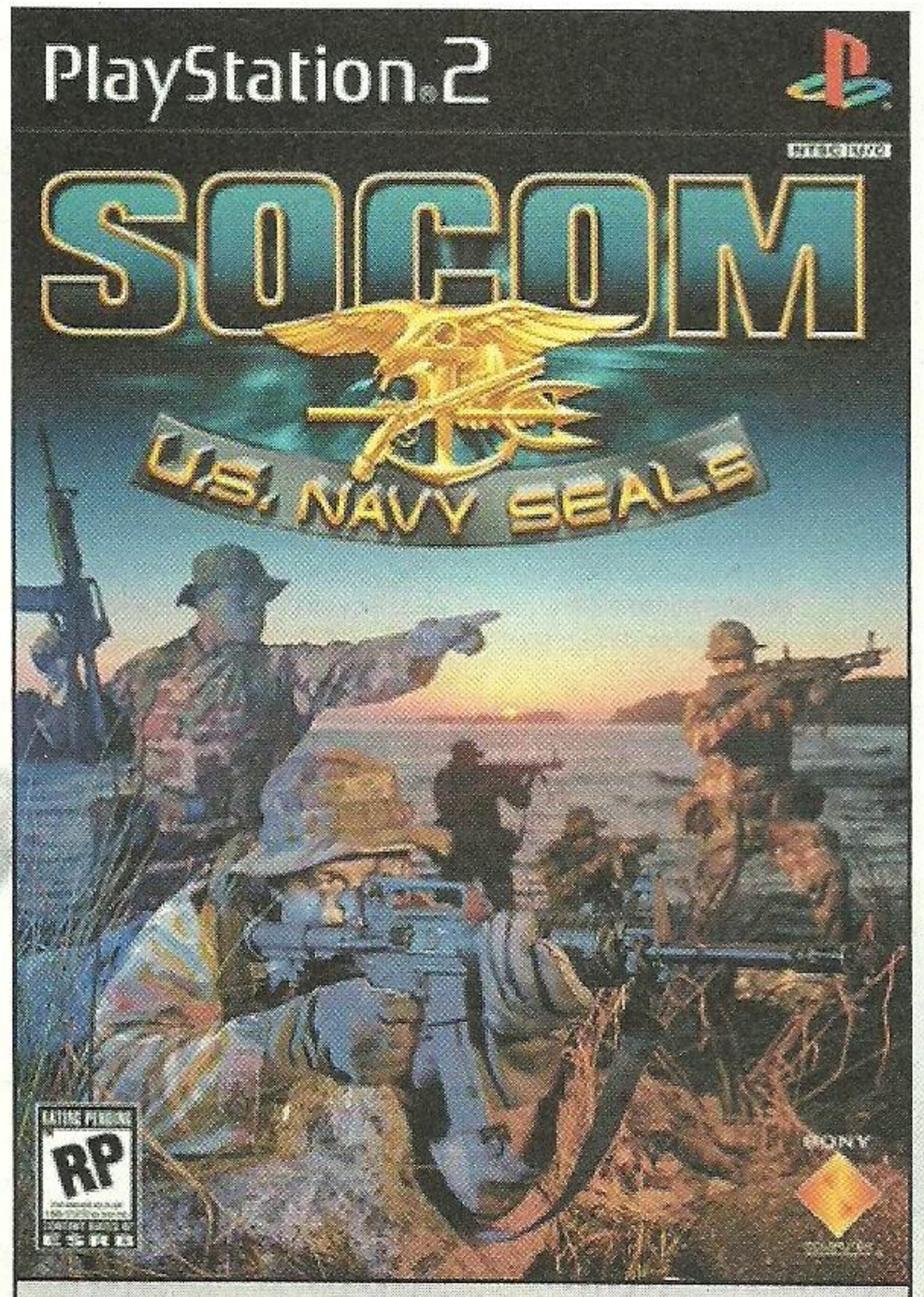
PS2 ONLINE

Weszliśmy do pomieszczenia wypełnionego sprzętem. „Jeszcze nikt tego nie dokonał" - powiedziała. „Dlatego mi się uda" - wycedziłem. Wkroczyłem w Matrix...

w sieci szalał: OG

Long ago...

Za górami, za lasami była piękna kraina Polską zwana. Kraina owa mimo zacofania i ubóstwa miała szczęśliwych mieszkańców. Tym bardziej szczęśliwych, że od czasu do czasu zdarzał się cud i lub ów mógł zaznać luksusów cywilizacji. A pierwszym zwiastunem tejże był...
Dreamcast. Nie trzeba chyba dużo pisać. Historia to przecież jeszcze nie tak daleka. To właśnie ta konsola była pierwszą, dzięki której można było połączyć się z globalną siecią, a co za tym idzie pograć. A także sprawdzić pocztę, czy surfować po stronach. Wbudowany modem, łatwe oprogramowanie i kilka pecetowych gierek (plus kilka perełek prosto do Segi) sprawiły, że nawet u nas można było grać z ludźmi z całego świata. Sam nawet przez pewien okres ostro przycinałem w Unreal Tournament.
Niestety, DC nie oferował takiego luksusu, który miałem na myśli. Przez modem można połączyć się praktycznie tylko z jednym dostawcą usług internetowych. Nie wymawiajmy imienia bestii, która każe sobie płacić za każdą minutę połączenia z siecią najwyższe stawki w Europie. Czas spędzony na graniu po necie ze znajomymi upływa nadzwyczaj miło, więc dlaczego ma być zakłócany ciągłym zerkaniem na zegarek? Nie wspominam nawet o zrywaniu połączeń, czy takich sobie transferach. A także o fakcie, iż by odpalić Net w DC trzeba było grzebać przy pomocy trudnej do zdobycia amerykańskiej przeglądarki, by odblokować możliwości.
Tu z pomocą przychodzi cudo zwane stałym łączem. I choć Sony od dawna obiecywało i kusiło, to zdecydowało się wydać sieciówkę do PS2 dopiero teraz (czyżby plany Microsoftu z Xbox Live miały coś z tym wspólnego? Neeee...). Tak, wydało... W Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej. Nazywa się Network Adaptor i przedstawialiśmy go miesiąc temu. Ciężko go zdobyć nawet na terenie USA, sporo graczy rzuciło się na nową zabawkę. A plany na Europę – być może nawet już marzec 2003 (Xb Live w Europie? Neeeee...). Jak zwykle kolebka kultury i cywilizacji z uwagi na kilka czynników zostaje na końcu. Bo Japończycy także już grają od dłuższego czasu. W Final Fantasy XI.
A że nam nie chciało się czekać, a i sami developerzy podają różne sposoby na podłączenie PS2 do sieci, to i nie ma w sumie co dłużej zwlekać. Postaram się tym tekstem rozwiać wszelkie Wasze wątpliwości co do PS2 Online, ale jeśli będziecie mieli jakieś pytania to nie wahajcie się ich zadać i wysłać pod adresem: **originalgangsta@wp.pl**



**Czy SOCOM jest wart tego, by kombinować z kartami sieciowymi do PS2 w oczekiwaniu na europejską premierę Network Adaptora? Pewnie, że tak. Amerykańska wersja SOCOM zawiera w sobie narzędzia konfiguracyjne, dzięki którym można połączyć sie z dowolnym dostawcą internetu.
A europremiera Adaptora przecież może równie dobrze wcale nie nastąpić. Oficjalnie „nikt-nic-nie-wie", nieoficjalnie zaś mówi się o marcu 2003.**

Connecting

Czyli co będzie nam potrzebne do zagrania po sieci. Po pierwsze dostęp do Internetu. Choć można łączyć się przez zwykły modem USB (o tym w osobnej ramce), to nie łudźmy się, nowe gry potrzebują lepszego i szybszego łącza.
Modemowcy za wielką kałużą są po prostu wyrzucani, odcinani i wyklinani, ponieważ niweczą zabawę innym. Dlaczego? Dlatego, że modem jest po prostu za wolny do przesyłania ilości informacji, której potrzebują obecnie gry. Jeśli jednak macie tylko modem, to najwyżej pogracie sobie jeden na jednego. Może trochę przesadzam, ale nie liczcie też na zabawę w ośmiu czy szesnastu graczy. Przy większej ilości postaci lagi (opóźnienia w komunikacji) skutecznie uniemożliwią Wam rozrywkę. A jak się później jeszcze przekonacie nawet pewne uznane u nas za szczyt rozwiązania są niewystarczające. Podobnie jak w przypadku Xboxa i PC stałe łącze już wyparło modemy, jeśli chodzi o rozrywkę sieciową. Xboxa w niedalekiej przyszłości, oczywiście.

Umówmy się więc co do jednej rzeczy. Macie net w domu 24/7 – czytajcie dalej. Nie macie, a chcecie grać w Internecie? Postarajcie się o takie. W jakiej postaci? Może być praktycznie w każdej. No, może oprócz sproszkowanej. Z kablówki, z blokowej sieci, przez huba, switcha lub sieciówkę w kompie. Cały cyrk zaś zaczyna się przy konfiguracji, która w niektórych przypadkach (w tym moim), może się skończyć dwudniowym ślęczeniem nad sprzętem. Złośliwie, gdy podłączyliśmy PS2 do huba w redakcji urządzenie zostało rozpoznane od razu.
Jaka szybkość transferu najbardziej pasuje PS2? Jak najszybsza, oczywiście. Postanowiliśmy przetestować dla Was to na dwóch różnych łączach. Pierwsze to łącze Chello w telewizji kablowej UPC (512 kb download i 128 kb upload), czyli praktycznie to samo co coraz bardziej popularna Neostrada Plus. Drugim łączem było najbardziej w tej chwili popularne SDI (115 kb). Drugą potrzebną rzeczą będzie karta sieciowa USB, którą podepniecie do PS2. Nie każda będzie działać. My mieliśmy LINKSYS USB 100TX. Taka sieciówka w naszym przypadku ma jedną zaletę i trzy wady. Zaletą jest to, że można ją kupić w Polsce, choć mieliśmy przez chwilę problemy z jej namierzeniem. Wady to kolejno: cena (kosztuje średnio 250 zł), zajmuje port USB i w przyszłości nie wszystkie gry mogą z nią działać (choć te, które testowaliśmy działały bezproblemowo).
Na sam koniec wypadałoby zaopatrzyć się jeszcze tylko w PS2, a z najmniej ważnych rzeczy może się wam przydać mikrofon ze słuchawką, klawiatura i myszka (wszystko na USB). Mikrofon ze słuchawką znajduje się w SOCOMie.
Po szczegółowe instrukcje odnośnie połączenia zajrzyjcie do ramki na stronie obok.

Online

Teraz pozostaje wrzucić jakąś gierkę, załogować się i zacząć zabawę. A to, jak będzie się grało, zależy od kilku czynników. Najważniejszym z nich jest szybkość transferu. Jak już wspominałem testowaliśmy dwa łącza oraz cztery gry. Wszystkie w wersjach amerykańskich - po prostu nie miały jeszcze premiery w Europie. Gdy tylko się pojawią, spróbujemy zajrzeć czy mają opcje sieciowe.

HARDWARE

W tej chwili najcenniejszym źródłem informacji co do obsługiwanego sprzętu jest strona **www.thps3.com** i przewodnik, który jest na niej zamieszczony. Swoją drogą jest tam zawartych kilka informacji, które mogą Wam jeszcze rozjaśnić pewne rzeczy.
Ale wracając do sprzętu, oto lista modemów i sieciówek USB działających z THPS 3. Nie dajemy Wam gwarancji, że inne gry będą je wykrywać i obsługiwać, ale jest na to duże prawdopodobieństwo. Jeśli możecie, to wytłumaczcie sprzedawcy w czym sprawa i umówcie się na jeden dzień próbny, po którym będziecie mogli odnieść sprzęt. Jak już wiecie, my mieliśmy Linksysa USB100TX.

Modemy:
Zoom FaxModem 56K USB Model 2985L
USB Pocket 56K NetSurfer NMT00700
MultiTech Systems MultiModemUSB MT5634ZBA-USB
Actiontec Call Waiting USB modem USB56012-01CW

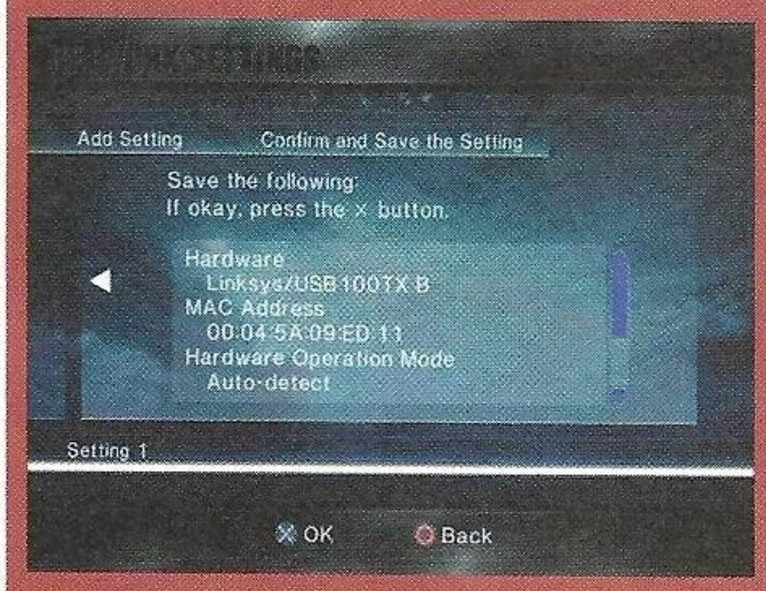
Sieciówki:
LinkSys EtherFast 10/100 USB Network Adapter USB100TX
D-Link DSB-650TX USB ETHERNET ADAPTER
SMC EZNET-USB 2202 USB
SOHOware 10/100 Mbps USB Network Adapter NUB100

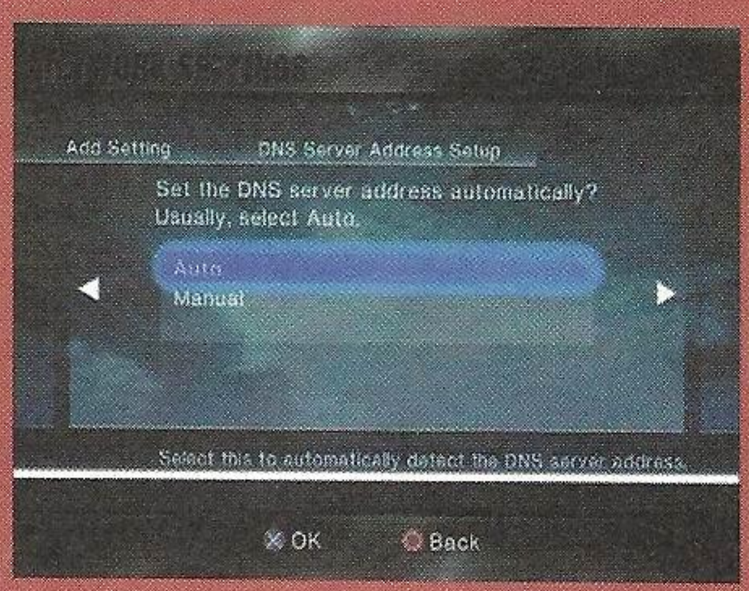
Generał OG tnie w SOCOMA.

W Sieci.

KONFIGURACJA czyli JAK WEJŚĆ?

Jak to wszystko podłączyć i skonfigurować? Wyjaśniam łopatologicznie. Najpierw należy włożyć kabelek do portu USB, po czym podłączyć go do sieciówki. Z drugiej strony zaś wpinamy kabelek podłączony do sieci. Ponieważ łącze stałe zazwyczaj ma dość dziwne wyjście, w 90% przypadków nie obędzie się bez komputera, czyli serwera. Jeśli ktoś udostępnia Wam połączenie internetowe, to najpierw powinniście skierować się do tej osoby, aby uzgodnić pewne szczegóły, o czym poniżej.





Teraz idzie najtrudniejsze – konfiguracja. Będzie to wymagać trochę Waszej inwencji twórczej. Jeśli serwer, czyli komputer przez który udostępniane jest połączenie internetowe, chodzi na Linuxie lub Win XP, to właściwie wszystko może pozostać bez zmian. Jeśli serwer jest postawiony na czymś innym (np. W98), wtedy będzie potrzebny program do udostępniania połączenia lub udostępnianie połączenia internetowego „wpisane" w Windows (ale nie polecam).

A teraz poproście kogoś, kto się na tym odrobinę zna. Potrzebne nam będą trzy rzeczy. IP, DNS i maska podsieci. Musicie się dowiedzieć czy w Waszej sieci IP jest dynamiczne, czy stałe oraz czy potrzebujecie ID i hasła.

Teraz wkładamy do konsoli grę z online (może być SOCOM lub Tribes2) i wybieramy opcję konfiguracji połączenia (Edit Network Configurations).

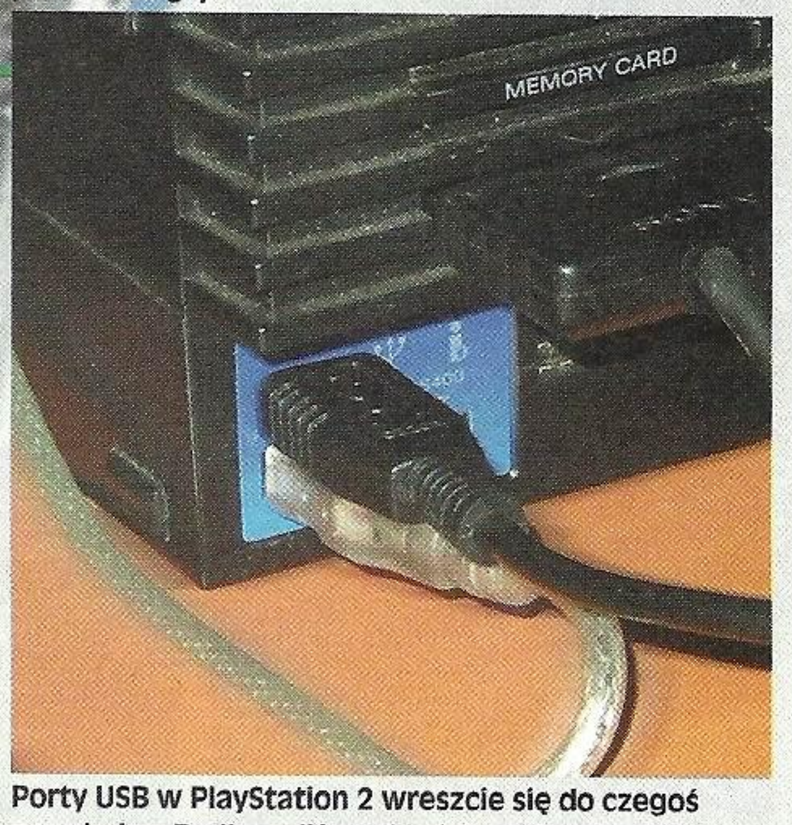
Jeśli Wasze IP jest dynamiczne to wszystko ustawiacie jak w opcji pierwszej - czyli na auto. I działa.

Jeśli IP w podsieci jest stałe, wybieracie Manual. Uwaga, tu wszystkie ustawienia mogą u Was działać, ale najlepiej będzie jeśli najpierw skontaktujecie ze swoim administratorem i poprosicie go o nie, aby się upewnić.

Przy IP Adress Entry w pierwszej kolumnie wpisujecie Wasz IP (musicie go znać). U mnie sam jestem sobie administratorem więc ustawiłem 192.168.0.34. W drugiej powinna się znaleźć maska podsieci (255.255.255.0), a trzeciej IP bramy (najprawdopodobniej 192.168.0.1). Później lecą dwa DNSy (jeśli korzystacie z usług Telekomunikacji Polskiej to 194.204.159.1 i 194.204.152.34).

Nie gwarantuje, że teraz wszystko ruszy, ale dla pewności przy zakończeniu konfiguracji włączcie test. Jeśli wynik będzie pozytywny, to możecie się zacząć cieszyć.

Słuchawka i mikrofon, które otrzymacie wraz z SOCOMem. Może w przysłości będą wykorzystywane przez inne gry?



Porty USB w PlayStation 2 wreszcie się do czegoś przydadzą. Podłączyliśmy do nich zarówno kartę sieciową, jak i słynny headset do SOCOMa.

S.O.C.O.M. US NAVY SEALS

Nie było innego wyjścia. To właśnie SOCOM jako pierwszy został gruntownie przetestowany.

LOGIN_

Wraz z Internetem na konsole wkrada się nieco więcej wymagań w stosunku do gracza. Nie wystarczy już tylko wcisnąć START, a automacik wszystko zrobi. Przy łączeniu się z serwerami jest już potrzebne zaangażowanie i umiejętności, które można zyskać z czasem.

Na początku wybieramy zapisane na memorce ustawienia połączenia.

Upierdliwa konsola każe jeszcze raz to wszystko potwierdzić.

Chwila napięcia. Działa, nie działa? Normalnie nerwy puszczają...

Działa! Oto lista pokojów i „czynnych" graczy.

A to już lista gier i dialog, jaki toczy się między władcami padów.

W głównym menu wybieramy Online, ustawiamy nazwę gracza, hasło i wciskamy Connect. Po kilku chwilach jesteśmy już połączeni. Trzeba wyrazić zgodę na postawione warunki i już możemy zacząć zabawę.

Pierwsze co można zrobić, to przeczytać wiadomości od administratorów SOCOMa. Jednak przez kilka dni moich bojów nie znalazłem tam ani jednej. Drugą rzeczą są tak zwane pokoje odpraw. Są posortowane państwami lub kontynentami. Jest USA centralne, wschodnie, zachodnie, Europa, Australia, Niemcy, Włochy, Francja, Wielka Brytania itd. W każdym z nich może pomieścić się ponad 250 graczy. Ich liczba zależy od pory doby. O ile w dzień będzie to w sumie około 500 osób, to w nocy już trudno się doliczyć.

Najwięcej oczywiście siedzi na serwerach Amerykańskich, ale w nocy bez problemu zagramy z chłopcami zza naszej granicy. Na razie jeszcze nie wchodzimy do żadnego pokoju, tylko przyglądamy się reszcie opcji. Jest Auto Play, w którym gra sama wybiera odpowiedni pokój i dopasowuje się do szybkości naszego łącza. Niżej jest opcja „Clan", w którym tworzymy i zarządzamy swoją grupą. Klanów potworzyło się już sporo i zazwyczaj posiadają od kilku do kilkunastu członków. Najlepsze z nich są szanowane przez resztę graczy, a ich przywódcy często organizują pojedynki. Jeszcze niżej znajduje się ranking najlepszych graczy. Jest jeszcze odświeżanie listy i opcje, w których ustawiamy filtry, skróty do wygłaszanych testów itd.

Wchodzimy w końcu do któregoś z pokojów. Tu możemy porozmawiać z ludźmi, którzy akurat nic nie robią, dołączyć się do gry lub stworzyć własną (do tego potrzebne jest naprawdę dobre łącze). Klikamy Join Game i łączymy się. Jeśli gra zaczęła się wcześniej, to wyskoczy nam napis informujący o tym. Tutaj mamy trzy opcje. Możemy zmienić drużynę, uzbrojenie lub po prostu wejść do gry. Po kilkunastu sekundach załaduje się poziom i tadam!

Gramy na sieci w SOCOMa! Może nie tak

Zanim wejdziecie do właściwej gry, wartoodpowiednio ubrać i wyposażyć swojego człowieka.

od razu. Jeśli weszliśmy w środku rundy, to będziemy przebywać tam jako ghost, czyli po prostu obserwator. Kierunkami na D-padzie będziemy mogli podglądać, co robią ludzie z naszej drużyny, a dopiero po rozpoczęciu następnej rundy wejdziemy na pole bitwy.

Jak się w to gra? Rewelacyjnie! SOCOM garściami czerpie z pecetowego hitu Counterstrike. W tę grę śmiga codziennie tysiące graczy na całym świecie i wiele tytułów stara się doścignąć jej fantastyczną grywalność. Takie ambicje ma też SOCOM, choć oczywiście tylko na PS2. I jak na konsolę i pad wychodzi to mu nadzwyczaj dobrze.

W jednej grze może brać udział do szesnastu osób. Jeśli czytaliście zapowiedź sprzed miesiąca, to wiecie jakie tryby są dostępne do zabawy po sieci. Będzie wyżynanie przeciwnej drużyny, odbijanie zakładników i podkładanie ładunków wybuchowych. Granie z prosami to prawdziwa przyjemność. Kluczem do sukcesu jest oczywiście symbioza dobrego celowania ze strafe'owaniem. Ale nie tylko. To jest gra „zespołowa", wymaga więc współpracy. Tu nie będzie niczego na hurra i praktycznie nie ma szans, aby jeden gość zdjął całą przeciwną drużynę (choć nie przeczę, że i tak się zdarza). Dlaczego tak piszę? Ponieważ SOCOM stara się być realistyczny. Nie ma tu pasków energii, cudownych apteczek, a broń można zbierać tylko po zabitych wrogach. Właściwie jeden celny strzał snajpera jest w stanie nas położyć. Przez pierwsze kilka rund rozwalali mnie w ułamku sekundy i nawet nie wiedziałem, z której strony do mnie siali. Szybko jednak nauczyłem się kontrolować swojego komandosa w taki sposób, aby nie dać się zaskoczyć. Zazwyczaj goście trzymają się razem, biegają w parach lub większych grupkach i doskonale znają teren, po którym się poruszają. Kilka razy nieźle się zdziwiłem patrząc jak kumpel wchodzi tam, gdzie myślałem, że nie da się wejść. Levele są wielopoziomowe i dość rozbudowane. Najlepsze jest to, że dają ogromne pole do popisu dla amatorów skradania. Można się schować w wodzie po pas, zakamuflować gdzieś pomiędzy roślinkami i czekać, aż ktoś nieopatrznie znajdzie się w okolicy. Celna seria i po kłopocie. Swoją drogą camperów jest w tej grze niezwykle łatwo zdjąć. Tak samo zresztą, jak wszystkich, którzy przez dłuższy moment stoją w miejscu.

Bronie w pełni zasługują na osobny akapit. Zacznijmy od tego, że każdy potrafi zabrać ze sobą tylko jeden

LIKE MIKE_

Nie mogłem odmówić sobie przyjemności sprawdzenia, jak mikrofon będzie się sprawował w trybie jednoosobowym. Przypomnę tylko, że tu wydajemy komendy swojej drużynie. Co najdziwniejsze nie jest to trudne, ale pierwsze kroki mogą nastręczać pewne kłopoty. Nie tylko techniczne zresztą. Musicie zrozumieć, że samo przełamanie się do zrobienia czegoś nowego dla dwudziestokilkuletniego gościa nie jest prostą sprawą. Tym bardziej ze świadomością, że Gulash i Mac co raz łypią na mnie przez ramię. Nie pamiętam już, co na samym początku chciałem zaproponować komandosom z mojej drużyny, ale konsola najwyraźniej nie zrozumiała mojego seplenienia i nie przyjęła komendy. Podenerwowany wycedziłem przez zęby nieprzyzwoite angielskie słowo F***. Tym razem towarzysze domyślili się o co mi chodzi. Krzyknęli radośnie: „Follow" i podążyli za mną.
Potem poszło jak z górki.

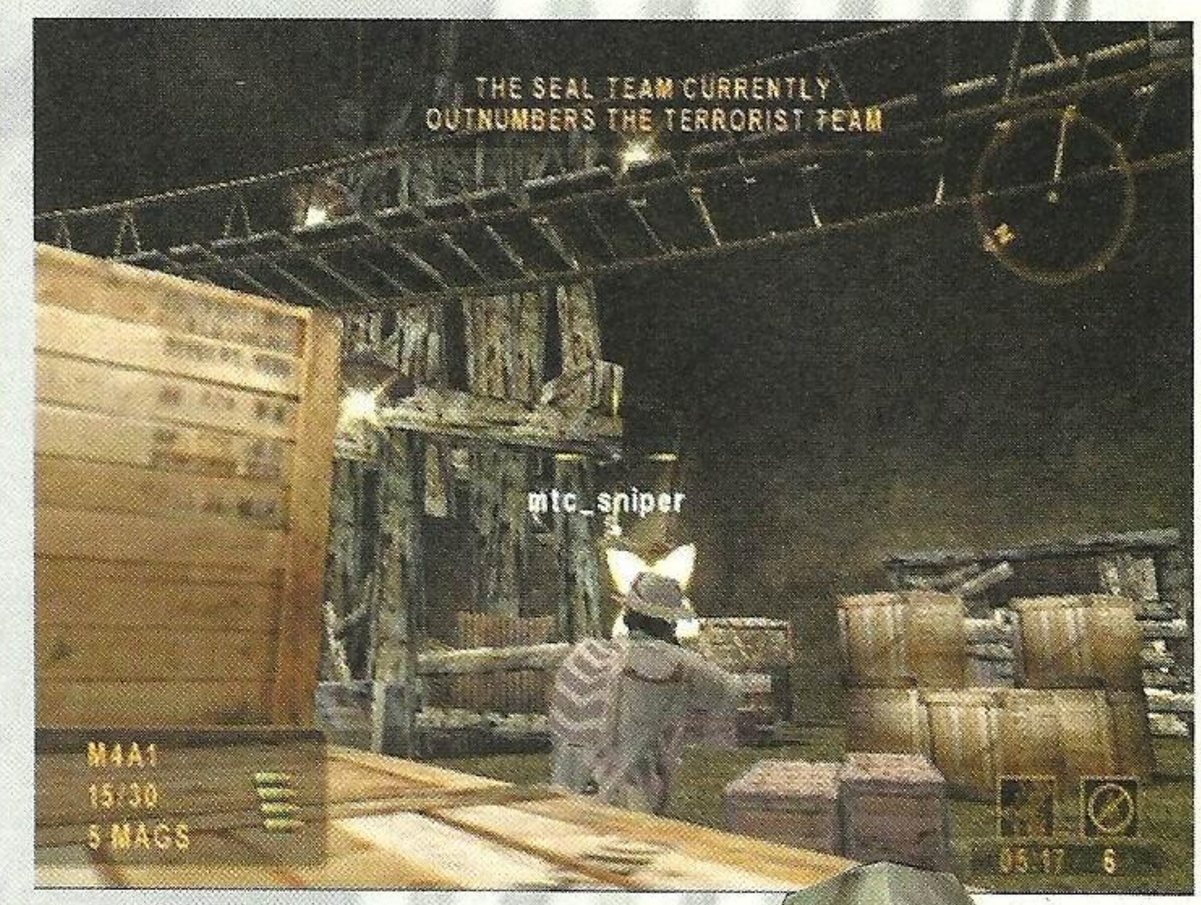
pistolet, jeden karabin maszynowy oraz ograniczoną ilość amunicji i dodatki. To, jakie gnaty będziemy mogli wybrać, zależy przede wszystkim od tego, czy będziemy terrorystami, czy komandosami. Jeśli tymi pierwszymi, to od razu zapomnijcie o tłumikach. Tu rządzą kałachy, UZI i inny sprzęt, który najczęściej można znaleźć na czarnym rynku. Jeśli snajperka, to z drewnianą kolbą i tak dalej. Z kolei uzbrojenie Fok to głównie wyciszane full-automaty. Dodatki, o których wyżej wspominałem to przeważnie granaty różnego rodzaju: zwykłe, dymne i oślepiające oraz miny przeciwpiechotne (przy detonacji wyrzucają w powietrze małe kawałki metalu). Można zabrać ich cztery na raz i całkowicie zaminować jakiś większy teren. A że trudno je dostrzec, to i zabawy co nie miara.
Wszyscy na pewno czekają, aż wymówię to magiczne słowo. Mikrofon i słuchawka! Jest i działa. Kiedy chcemy powiedzieć coś do towarzyszy, wciskamy

Po każdej rundzie pojawia się specjalna tablica wyników informująca o przebiegu walki.

i trzymamy kółko. Czas naszej wypowiedzi odgórnie jest ograniczony do dziesięciu sekund, a kiedy my mówimy, nikt inny nie może nadawać. I odwrotnie. Jeśli jesteście przygotowani na jakieś przydługawe wywody, czy ciągłą wrzawę w eterze podczas „przyjacielskiego" spotkania, to nic takiego tu nie ma. Ludzie nadają bardzo mało, a przynajmniej starają się ograniczać do koniecznego minimum. Ma to swoje logiczne uzasadnienie. Pakiety z dźwiękiem „trochę" zajmują, a skoro nie chcemy mieć lagów należy zmniejszyć ich ilość. Najczęściej gadki lecą dopiero po skończonej rundzie – ludzie komentują stoczoną walkę. Inaczej sprawa ma się podczas potyczek klanów – osoby biorące w nich udział komunikują się cały czas. Jakość dźwięku nie jest jakaś oszałamiająca, ale da się bez problemu wszystko zrozumieć (of course english only!). Niestety, aby korzystać z tego dobrodziejstwa będzie potrzebne dobre łącze, SDI po prostu nie starcza.
Nie będę dłużej przeciągał – jestem wprost zachwycony SOCOMem. Gra w sieci jest niesamowicie wciągająca. Właściwie cały ten tekst powstawał w przerwach między kolejnymi rundami... Co ja tu będę dłużej przynudzał – idę grać dalej!

UPC Chello (łącze pół megabitowe) – wszystko śmiga bezproblemowo, nie stwierdziliśmy żadnych lagów. Połączenie z każdym kontynentem nie nastręcza trudności, mikrofon działa.

SDI – wyraźnie lepsze połączenie ze Stanami i Australią – w tym wypadku praktycznie nie ma lagów. Połączenie z Europą - o dziwo - jest o wiele gorsze. Tu występują częste opóźnienia. Postacie drepczą w miejscu, a po chwili pojawiają się gdzie indziej. Nie polecamy grać z Anglią, Niemcami czy Francją. Niestety - Mikrofon nie działa! Jest to spowodowane zbyt małym transferem. Aby utrzymać płynność, gra nie wysyła do klienta z SDI głosu.



LANGUAGE EVOLVED_

Zostawmy na boku teksty, które można usłyszeć w słuchawce podczas gry w SOCOMA (łącznie z przekomicznym: „Czy chciałbyś, żebym ssał?").
Społeczność internetowa już dawno wypracowała sobie specyficzny język, którym się porozumiewa. Po co wypisywać długie zwroty lub silić się na opisywanie swoich emocji, skoro można to zrobić akronimem (czyli skrótem) lub emotikoną (tzw. buźki). O tych drugich już pewnie wszyscy wiecie – na szeroką skalę stosuje się je w smsach.
Te pierwsze natomiast zazwyczaj biorą się od angielskich zwrotów. Tu podam Wam najczęściej stosowane. Acha, te wszystkie zwroty można pisać zarówno małymi i wielkimi literami – nie ma to znaczenia.

SOCOM
gg (good game) lub **gga** (good game all) lub **vgg** (very good game) – dobra gra, często ten zwrot używany jest po zakończeniu sesji
mvp (most valuable player) – najbardziej wartościowy gracz
bg (bad game) – słaba gra
gj (good job) – dobra robota
4ce/4s (force) – chodzi o zmuszenie człowieka, który założył serwer do rozpoczęcia gry

Inne często używane zwroty:
LOL (Laughing Out Loud) – głośny śmiech
ROFL (Rolling On Floor Laughing) – tarzam się po podłodze śmiejąc
IMO (In My Opinion) lub **IMHO** (In My Humble Opinion) – według mnie, moim skromnym zdaniem
AFAIK (As Far As I Know) – o ile mi wiadomo
AFAIR (As Far As I Remember) – jak dobrze pamiętam
CU (See You) – do zobaczenia
BTW (By The Way) – tak przy okazji
L8R (Later) – później lub do zobaczenia
BRB (Be Right Back) – zaraz wróce

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Od samego początku dało się pocinać przez net w THPS3. A że Sony a sieciówki nie wypuszczało, grali tylko nieliczni.

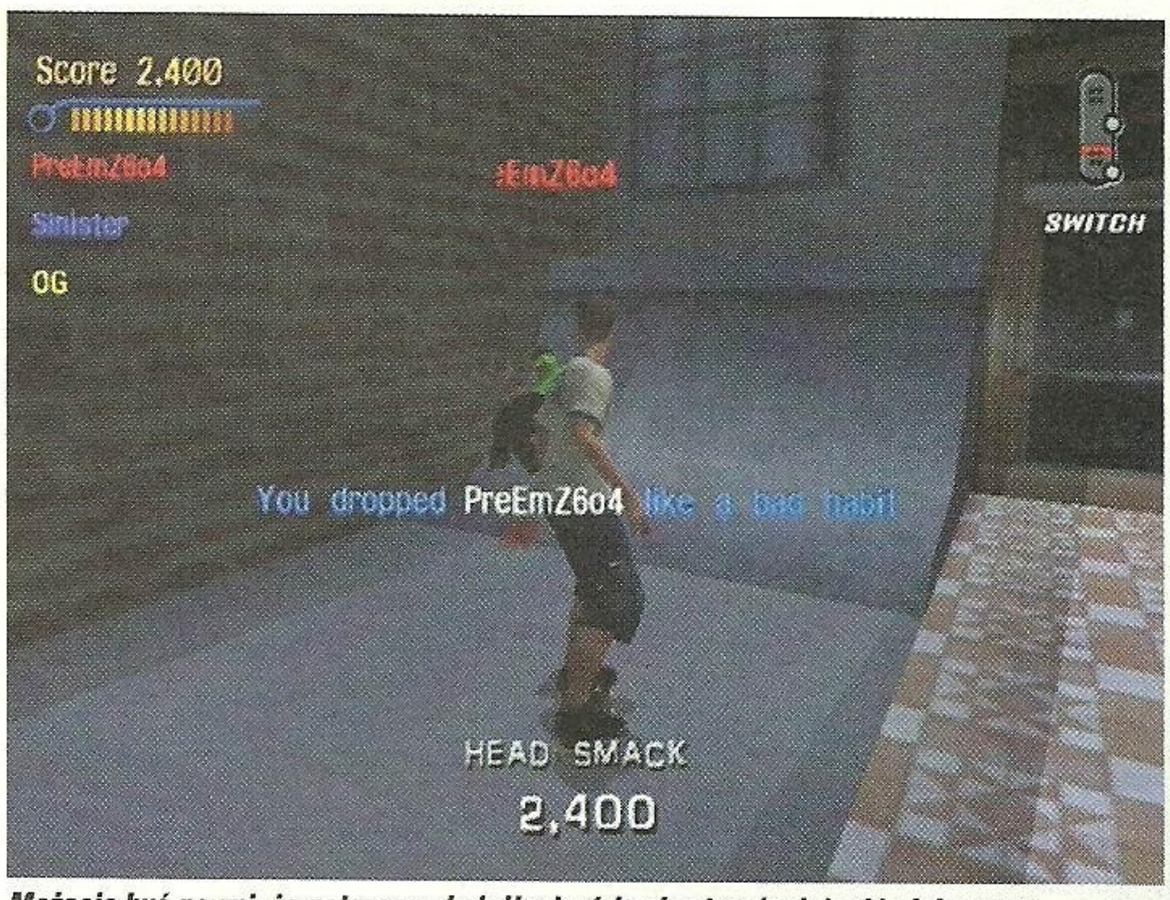
Teraz dołączyłem do nich ja. Niestety, nawet teraz - po wypuszczeniu oficjalnego Adaptora nic nie ruszyło. Nadal w ciągu dnia jest około 10-15 graczy, a w nocy trochę więcej. Można pobawić się w nabijanie punktów, sprejowanie okolicy (trzeba po wszystkim grindować), czy też berka.

Jednocześnie na jednej planszy może się znajdować czterech skaterów. Jest to w zupełności wystarczająca liczba, tym bardziej, że jest z kim walczyć. Kiedy po raz pierwszy wkroczyłem na miejscówkę z jednym gościem, ten przedstawił się i na dzień dobry wystrzelił 18 milionów. Może i niedużo, ale potem jest jeszcze lepiej.

W tym miejscu chciałbym zwrócić Waszą uwagę na pewien aspekt, który uwidacznia się podczas jeżdżenia z prosami. Nie wiem czy zauważyliście, ale w grze na jedną osobę w THPS3 właściwie nie ma co się wysilać, ponieważ na każdej planszy bez problemu można wykręcić najwyższe wyniki. Zawsze byłem zadowolony z jakiegoś milionika trzaśniętego na samych trikach. Jednak po kilku przegranych pojedynkach na punkty przyłapałem sam siebie, że staram się wykręcić jak najlepszy wynik. W końcu

zacząłem używać rzeczy, które w samej grze nie były potrzebne (przeplatane i łączone kombosy). Oczywiście można powiedzieć, że jest tryb dla dwóch graczy i tam też się o to walczy, ale postarajcie się chociaż zrozumieć, jaką człowiek ma chęć zaimponowania prosom zza oceanu. Czy nie chcielibyście, aby po dwóch minutach podjechał do was koleś o ksywce Tonykiller i stwierdził: „That was a good show"?

Tony jest dość ubogi. Nie ma tu czata, ani jakiś specjalnie rozbudowanych opcji. Właściwie wszystko co można zrobić, to wejść i pograć. Na szczęście między kolejnymi pojedynkami można podjechać do innych skaterów i powypisywać im co się myśli. Tu będzie konieczna klawiaturka, bo jeśli będziecie korzystać z pada, to



Możecie być pewni, że potrącony koleżka będzie się starał odpłacić pięknym za nadobne. Gra punktuje takie akcje... Zabawne.

goście uznają, że odeszliście na chwilę i po prostu odjadą. Acha, tu mała uwaga. Starajcie się specjalnie nie przeszkadzać innym w jeździe, a już koniecznie trzymajcie się z dala od gościa, który założył serwer. Raz takiego przewróciłem, a ten od razu zakończył grę...

Jeśli macie Tonego, a nie macie SOCOMA ani Tribes, nie musicie się obawiać. Autorzy dorzucili własny sposób na konfiguracje – wszystko jest w opcjach. Po sieci Tony lata wręcz wzorowo, nawet na zawalonym łączu. Zresztą tu

Dziwne, że tak mało osób pragnie skonfrontować swoje umiejętności z innymi. No, ale tutaj jeżdżą prawdziwi prosi.

przeskakiwanie postaci nie przeszkadza w tak drastyczny sposób, jak w strzelankach FPP. Czasami są drobne problemy z podłączeniem się do jakiegoś serwera, ale zdarzyło się to mi raz czy dwa. Inną sprawą jest to, że zazwyczaj gry są już zapchane na full. Wiadomo - graczy jest mało, a co za tym idzie nie ma komu zakładać serwerów.

Uhhh, jazda w THPS3 online jest niezłym przeżyciem i powoduje, że na nowo odkrywa się tę grę. Choć rok na karku powoduje, że jest to doświadczenie mało treściwe, ale warto chyba potrenować przed nadejściem THPS4. A w niego w sieci będą grali (być może) wszyscy. Miejmy tylko nadzieje, że Neversoft postara się dopracować online. Powinna być większa liczba trybów, graczy na jednej planszy, a może nawet jakieś ściągalne bonusy.

UPC Chello - all good. Nie może być lepiej. Miód w czystej postaci wylewa się z ekranu.

SDI – podobnie, jak przy kablówce, wszystko śmiga, aż miło!

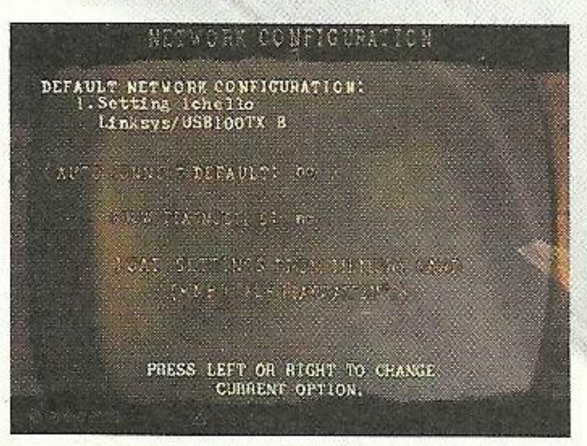
TWISTED METAL BLACK ONLINE

WOW! Właśnie tego brakowało mi do szczęścia w TWISTED METAL BLACK! Tryb online jest tu jak najbardziej na miejscu.

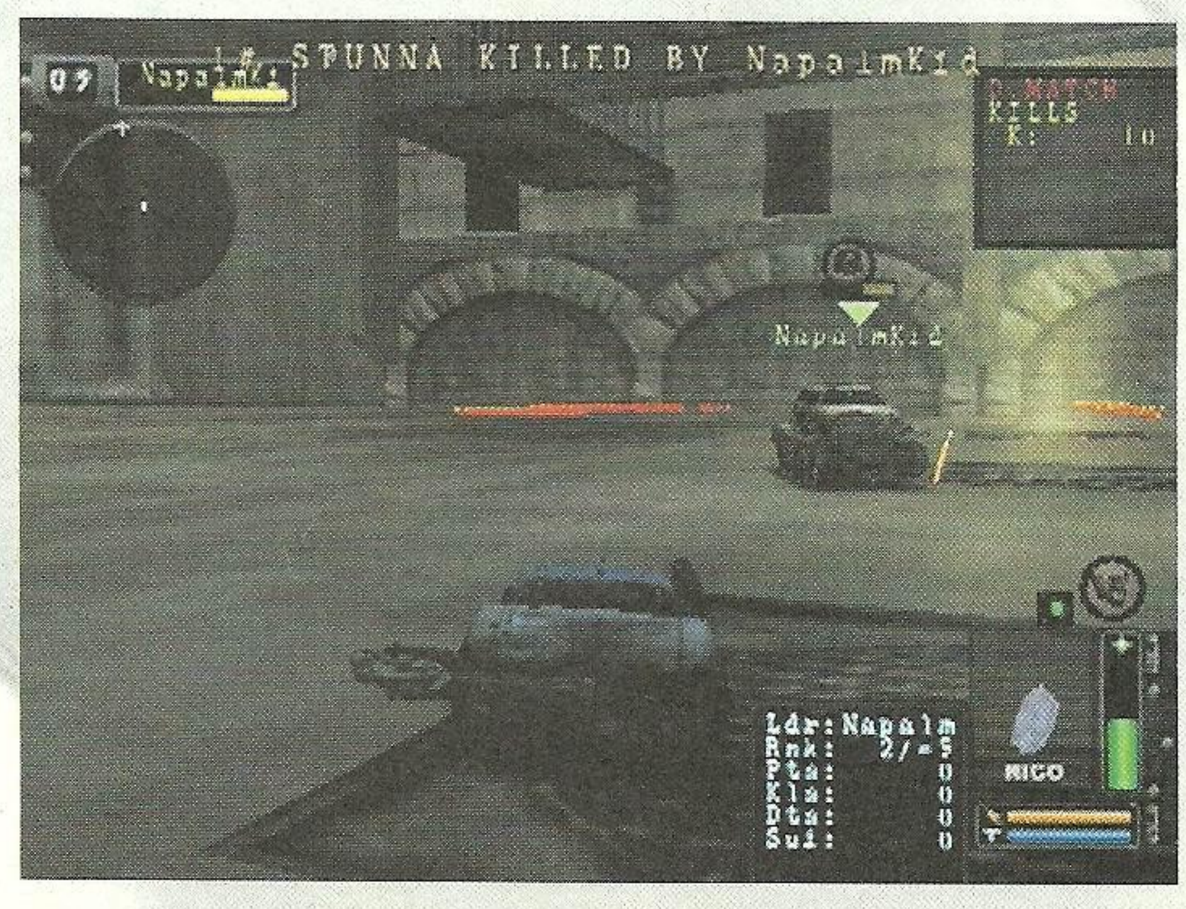
Co ja piszę?!?! Mimo, że TMB jest prześwietnym tytułem, to jak każda gra w końcu się skończy albo znudzi. Dzięki możliwości pocinania w sieci żywotność TMB przedłuży się co najmniej dwukrotnie. TMB Online w Stanach rozdawane jest za darmo. No, prawie. Wystarczy kupić oficjalną sieciówkę Sony, wyjąć z niej kupon i wysłać pod odpowiedni adres. Po kilkunastu dniach miły pan listonosz przyniesie paczkę z TMB Online. Ech.. Ci Amerykanie mają święta przez cały rok!

TMB Online posiada tylko tryb gry w sieci lub LANie. Nie ma nic dla jednego czy też kilku graczy bez łącz z Internetem. Co prawda da się to w prosty sposób obejść - wystarczy być w sieci, stworzyć własny serwer z botami i zacząć grę. Jednak całkowicie mija się to z celem. Aby rozwiać resztę wątpliwości dodam tylko, że do gry nie będzie potrzebny oryginalny TMB. W Europie prawdopodobnie ukaże się TMB w platynie, z zaimplementowaną z opcją online.

Jednocześnie może walczyć do ośmiu graczy. Wyobraźcie sobie, co się dzieje na arenie! Niestety użytkownicy modemów są ograniczeni tylko do



Gra jest bardzo ciemna, stąd niewyraźne screenshoty. Ale walka z żywymi przeciwnikami to jest to!



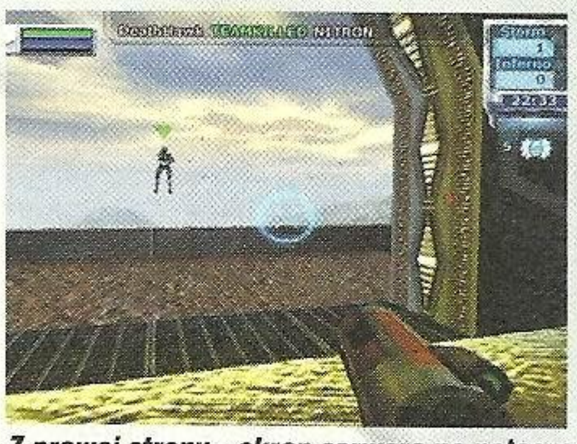
TRIBES: AERIAL ASSAULT

Tribes 2 rządziło na PC, lecz sami autorzy przyznają, że T:AA nie jest klonem czy konwersją, tylko kuzynem tamtej gry.

Daleki - należałoby dodać. Zostawmy więc tamten tytuł w spokoju, nawet nie ma co porównywać. Szczerze mówiąc przy pierwszym kontakcie nie zachwyciłem się. Było to spowodowane kilkoma czynnikami. Po pierwsze teren, po którym się poruszamy jest przeogromny, a jednocześnie grać może do szesnastu osób. Powoduje to, że przez dwie minuty możemy szukać przeciwników, a zginąć dosłownie w ułamku sekundy. Tak też się dzieje, aż nie odkryjemy znaczenia czerwonych trójkącików i kwadracików. Drugą rzeczą jest grafika. Postacie są bardzo ładnie wymodelowane, ale ich design pozostawia wiele do życzenia. Przypominają się stare gry z Duke Nukem na PSX. Teren - mimo że ogromny, świeci pustkami. Ot same górki, a tu i ówdzie powtykane bazy. Najbardziej uśmiałem się jednak, jak ujrzałem wielką pionowo ustawioną siatkę zaznaczającą granicę terenu, po którym mamy się poruszać. Hmm, to i tak lepsze niż niewidzialna ściana.

Jednak Gulash nalegał, abym bliżej przyjrzał się Tribes. Więc zapakowałem stuff i zabrałem go do domu. W wolnej chwili postanowiłem jeszcze raz sprawdzić „to coś" i... Przekonałem się. Gra - choć nie perfekcyjna, to potrafi ostro dać w kość. Już sam widok kilkunastu gości latających przy użyciu boosterów, czy też serii pocisków nieustannie przeszywających powietrze jest ostrym przeżyciem. Jeszcze lepiej było, kiedy sam się w to włączyłem.

Ale powolutku. Co my tu mamy? Na pierwszy ogień idą tryby gry. Jest online i offline. Najlepsze w tym jest to, że zarówno w pierwszym, jak i w drugim możemy pograć w dwie osoby na jednej konsoli! Patent godny aplauzu na stojąco i kilku bisów. Dalej jest już oklepane – są wszelkie odmiany deathmatchy, CTF itd. Pamiętajcie jednak, że Tribes to zabawa na globalną skalę, także znalazło się miejsce dla (tadam!) pojazdów powietrznych. Są małe powietrzne „skutery", myśliwce, transportowce i bombowce.



Z prawej strony - ekran serwera po połączeniu. Tu wybieramy rodzaj gry i huzia... O dziwo - w Tribes gra więcej osób niż w THPS3, czy TMBO.

Uboga grafika nie odbiera Tribes miodności. Ten koleżka, któremu podfruwa na jetpacku po chwili był trupem. Słowo honoru.

Nie popuszczajcie jeszcze wodzy wyobraźni. Bardzo szybko przekonałem się, że gra ma jedną wielką wadę. A jest nią słaba komunikacja między graczami. Jak mogło zabraknąć dobrego rozwiązania tego aspektu w grze zespołowej? Nie wspominam tu nawet o niemożliwości założenia własnego klanu. Eh, czyżby autorzy poszli na łatwiznę? Może się Wam wydawać, że robię widły z igły, ale w jaki niby sposób gracze mają przeprowadzać wspólny atak na wroga, skoro nawet nie mogą się dogadać?!?! A przecież możliwości było tak wiele. Tylko sobie wyobraźcie. Na początek dwa myśliwce kasują obronę powietrzną przeciwnika, potem jeden bombowiec spuszcza kilka niespodzianek, aby wyczyścić ziemię, a na sam koniec transportowiec wypuszcza falę żołnierzy, którzy wykańczają niedobitków i przejmują flagę. To by było dopiero coś! A jaka jest rzeczywistość? Każdy działa na własną rękę, a ataki są chaotyczne. Heh, w pewnym momencie spostrzegłem, że jestem jedyną osobą która ciągle napiera po flagę. Reszcie się po prostu nie chciało lecieć kilometr po to, aby zostać zestrzelonym i tylko czekali, aż ktoś z drużyny przeciwnej do nich przyjdzie. I przychodzili... A raczej przychodził. Zazwyczaj był to jeden śmiałek, który nawet nie dał rady podejść na dwieście metrów do bazy, ponieważ został zasypany ołowiem. Czy tak powinna wyglądać zespołowa gra sieciowa? Niemniej jednak zdarzają się niezłe akcje, których nie powstydziłoby się nawet Halo. Ale zbyt często był to po prostu przypadek, że kilku gości zeszło się w tym samym miejscu.

Tribes - moim skromnym zdaniem - mogło się uplasować zaraz za SOCOMem na podium gier online, ale brak dobrze rozwiązanej komunikacji jest po prostu nie do wybaczenia. Mam nadzieje, że te niedociągnięcie zostanie poprawione w europejskiej wersji. Wtedy dostaniemy naprawdę dobrą grę.

UPC Chello – czysta, niczym nie zakłócona jatka!

SDI – podobnie jak wyżej. Opóźnienia zdarzają się bardzo rzadko, a jeśli nawet, to są praktycznie niezauważalne.

pojedynków jeden na jeden. Ma to wyeliminować lagi, które mogłaby zepsuć zabawę.

Do wyboru od samego początku są wszystkie areny (20) i pojazdy (15), które znalazły się w pierwowzorze. A co za tym idzie – grafika ani troszkęnie została podciągnięta. Ale nie ma co narzekać, ponieważ TMB nadal wygląda rewelacyjnie. Podobnie jest z kontrolą pojazdów – jest identyczna, jak w oryginalnym TMB. Uwierzcie mi, podczas pierwszego starcia online poczujecie się, jakbyście właśnie wrócili do domu po długiej nieobecności. Domu z psychicznie chorymi mieszkańcami... Ale rodzinę ma się tylko jedną.

Zdobyliśmy TMBO zaraz po premierze od i oczywiście od razu się na niego rzuciłem. W przeciwieństwie do reszty omawianych tu gier TMBO nie ma żadnych opcji do skonfigurowania. Jest to spowodowane tym, że do Adaptora Sony jest dodawany dysk, który to umożliwia. Na szczęście ustawienia te zapisują się na karcie pamięci i mogłem skorzystać z tych, które cierpliwie wstukałem w SOCOMie.

TMBO testowałem przez kilka kolejnych dni (choć na SDI były problemy) i z każdym kolejnym zauważałem wzrost liczby graczy. Jeśli na początku było to 5-10 osób, to po jakimś tygodniu zasuwało już około siedemdziesięciu. Do czasu europejskiej premiery ta liczba będzie ogromna.

Podczas samej gry czuć dość dużą różnicę między przeciwnikami konsolowymi, a tymi z krwi i kości. Na pierwszy rzut oka tak nie jest, ale w końcu poczujecie, które samochody prowadzi konsola, a które żywi ludzie. I choć ci drudzy są nieprzewidywalni, to grają jednak słabiej od algorytmów. Nie ma tu żadnych specjalnych trybów gry. Wszystko, co robimy to rozwałka oponentów. A szkoda, w dość prosty sposób można było by dorzucić możliwość zabawy w cooperative, team deathmatch czy CTF. Być może nie były by to jakieś rewelacje, ale na pewno znalazło by się kilku amatorów takiej rozrywki i przedłużyłoby to jeszcze bardziej żywotność tego dodatku. Mimo wszystko zaraz po SOCOMie jest to w tej chwili najlepsza gra online na PS2!!!

UPC Chello – podobnie jak przy SOCOMie wszystko w najlepszym porządku. Zero opóźnień.

SDI – prawdopodobnie chodzi idealnie (gra jest napisana z myślą o modemach 56k), ale z niewyjaśnionych przyczyn nie mogliśmy się połączyć z żadnym serwerem. Być może było to spowodowane konfiguracją sieci, która najwyraźniej jakoś nie pasowała grze. Trudno.

LANGUAGE EVOLVED 2_

Jeśli nie zrozumieliście niektórych zwrotów, oto objaśnienia. Nie będziemy jednak zagłębiać się w szczegóły, tylko podamy najważniejsze rzeczy. W końcu chcemy grać, a nie męczyć się z konfiguracją.

IP – jest to czteroczłonowy numer, który przypisuje się każdej maszynie w sieci (nieważne czy jest to Internet, czy sieć wewnętrzna), aby można było ją zidentyfikować. Stałe IP oznacza, że jest ono przypisane do danego komputera, na „zawsze". Bardzo ułatwia to życie, ponieważ nie trzeba potem grzebać. Dynamiczne IP oznacza sytuację odwrotną. Maszyna przy każdym wejściu do sieci otrzymuje inny numer.
Dla przykładu usługa, która oferuje stałe IP to SDI, a dynamiczne – Neostrada Plus.

Serwer – jest to maszyna, która umożliwia podłączenie się do jednej gry kilku/kilkunastu osób. To przez nią przepływają wszystkie dane. Jeśli wykonasz jakiś ruch, to sygnał o tym najpierw trafia do serwera, a dopiero potem jest kierowany do reszty graczy. Host to osoba, która stawia serwer dla gry.

Sieciówka – urządzenie (w formie karty rozszerzeń stosowane dotychczas tylko w PeCetach) pozwalające na transport danych między maszynami. Pierwsza sieciówka została wydana jeszcze dla DC, ale tylko w Japonii i Stanach. My do PS2 mamy sieciówkę LinkSysa, ale niedługo zostanie wydany Adaptor od Sony.

Router – jest to „pudło", do którego podłączane są wszystkie kabelki i które kieruje dane do odpowiednich maszyn. Podobne, ale działające w nieco inny sposób to Hub.

Connecting – łączenie się z siecią lub serwerem.

Nick – inaczej Wasza ksywka, której używacie w samej grze. Najczęściej lewituje sobie nad głową Waszej postaci.

Login – jest to nazwa (może być ksywka), której używacie przy łączeniu się z internetem lub serwerem.

Pass – po prostu hasło.

Lagi – opóźnienia w przesyłaniu danych. Mówiąc prostym językiem powodują dziwne zachowanie gry; postacie drepczą, albo przeskakują z miejsca na miejsce.

Strafe – chodzenie na boki z twarzą zwróconą do przodu.

Camper – człowiek, który usadawia się w wygodnym miejscu z jakąś dobrą bronią i czyha na resztę postaci, nie biorąc czynnego udziału w potyczce. Jest to powszechnie uznawane za zachowanie godne pożałowania.

Cheater – gość używający kodów lub dziur w kodzie, aby zdobyć przewagę nad przeciwnikami.

56her – człowiek używający modemu do gry wieloosobowej zaprojektowanej pod łącze szerokopasmowe.

Ghost – człowiek będący w grze, ale mogący tylko ją obserwować.

Klan – zorganizowani ludzie, grających w grupie. Klany zazwyczaj mają swoje nazwy i zestaw reguł.

CO DALEJ?

Jak na razie nie jest tego wiele. Ale spróbowaliśmuy odnaleźć ślady gier sieciowych na PS2.

EverQuest

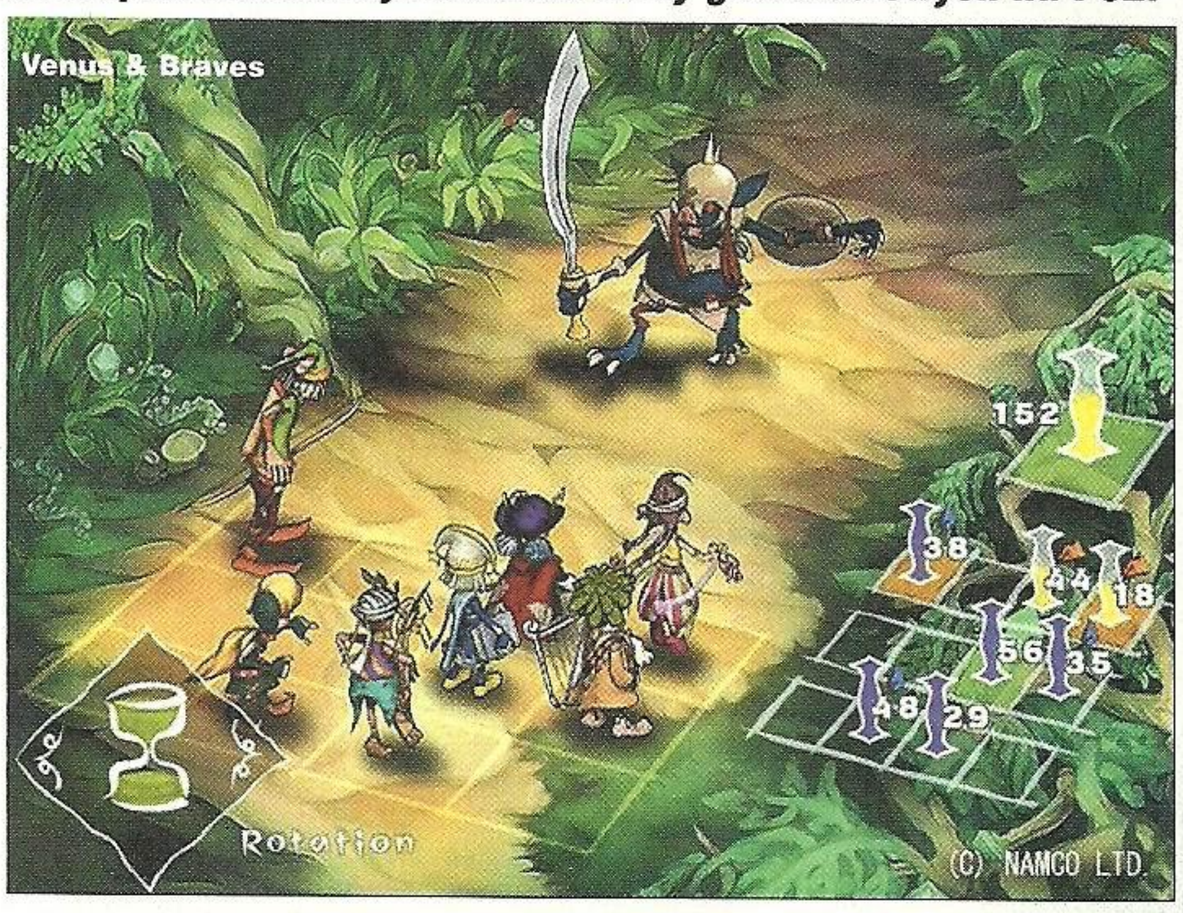
Ten MMORPG jest jeszcze we wczesnym stadium produkcji, ale Sony już twierdzi, że zarządzi. EQ będzie wykorzystywał stałe łącza i powstaną specjalnie dedykowane serwery, aby maksymalnie umilić grę. Czytając wypowiedzi ludzi odpowiedzialnych za ten tytuł, aż dziw bierze, jak można zachwycać się grą, która w tej chwili wygląda jeszcze bardzo przeciętnie. Niech tylko przytoczę jedną z nich: „Specjalna grupa developerska spędziła niezliczone godziny, aby upewnić się, że żadna inna gra nie będzie w stanie konkurować z EQ jeśli chodzi o rozbudowę postaci i klimatyczne detale. To będzie doprawdy nowe doświadczenie dla gracza konsolowego". Blah, blah, blah. A teraz fakty: dziewięć ras, trzynaście klas, pełna personalizacja swojego bohatera, zmienne pory dnia, 360 mil kwadratowych terenu, dziewięć olbrzymich miast... Nie wiem dlaczego, ale EQ nie przypadł mi na razie do gustu, ale z całą pewnością będzie miał jeszcze swoją szanse po premierze.

Nobunaga's Ambition Online

To musi być szesnastowieczna Japonia! Ach, że też Koei uczepiło się tego okresu i nie chce puścić. Cóż, przynajmniej będziemy mieli odskocznię od tych wszystkich MMORPG utrzymanych w fantastycznych klimatach. No, nie do końca... Mimo, że historia dość blisko zahacza o tamten okres (kraj był wtedy targany wewnętrznymi konfliktami), to nie zabrakło szczypty magii, aby uatrakcyjnić zabawę. Nie będziemy walczyć tu z okrutnymi dyktatorami, tylko demonami, bestiami i innym bardzo złym pomiotem. Twórcy mają dość duże ambicje, ponieważ mają zamiar stworzyć coś na kształt „wirtualnej społeczności", gdzie każdy ruch gracza będzie mógł mieć wpływ na innych. Będzie siedem klas postaci, min. samuraj, mnich, duchowny, ninja. Gracze będą mogli formować większe grupy i w taki sposób szybciej zdobywać doświadczenie i przedmioty. Jeden serwer będzie w stanie pomieścić do 3000 graczy, tak więc gra będzie obsługiwała tylko stałe łącza. W tej chwili w Japonii powinny zakończyć się już beta testy - termin japoskiej premiery to oczywiście zima 2002.

Venus & Braves

V&B to sequel erpega Seven od Namco, a właściwie jego rozbudowana, nowa wersja. Sam Seven nie zdobył zbyt dużej popularności, ale teraz z opcją gry w sieci może się to zmienić. Będą questy do ściągnięcia, kilka klas postaci, turowa walka i ręcznie rysowana grafika. Świat ukazany w tej grze jest przeogromny i znajduje się w nim około czterdziestu miast (!). Dzięki temu zabawa w V&B powinna być długa i zajmująca. Widzieliśmy już pierwsze filmiki i rzecz zapowiada się na prawdziwą ucztę wizualną. Zresztą skoczcie na **www.neoplus.com.pl** i ściągnijcie sobie jeden z nich.



Armada 2

Metro3D wydało kiedyś pierwszą część tej gry na DC. Druga odsłona dopadnie PS2 i będzie miała opcję gry w sieci. Tytuł przedstawia się dość smakowicie. Wcielamy się w rolę kosmicznego podróżnika, zwiedzamy galaktykę, handlujemy, zbieramy rzadkie przedmioty, walczymy. Jeśli chodzi o zabawę offline, to jednocześnie będzie mogło uczestniczyć w niej do czterech graczy, w online to liczba podwaja się. Armada 2 będzie wykorzystywała HDD do zapisywania ściągniętych z sieci przedmiotów i questów. Chodzą pogłoski, że będą mogły grać ze sobą osoby posiadające różne systemy: PS2, Xbox i PC...

Breaker

Gra online Tecmo na PS2? To brzmi ciekawie. Jest to strzelanka, w której główne partie grają żołnierze i ich ofiary w postaci obrzydliwych potworów. W zabawie jednocześnie będzie mogło brać udział do czterech graczy, a akcja przeniesie nas do odległej przyszłości. Lokacje będą rozmieszczone w olbrzymiej metropolii, z której prawdopodobnie nie będzie można się wydostać. Breaker jest dopiero we wczesnym stadium produkcji, więc nie ma co dalej rozwodzić, ale grafikę można by podciągnąć do dzisiejszych standardów.

Resident Evil Online

Bardzo interesujący projekt. Więcej o nim mogliście przeczytać w newsach.

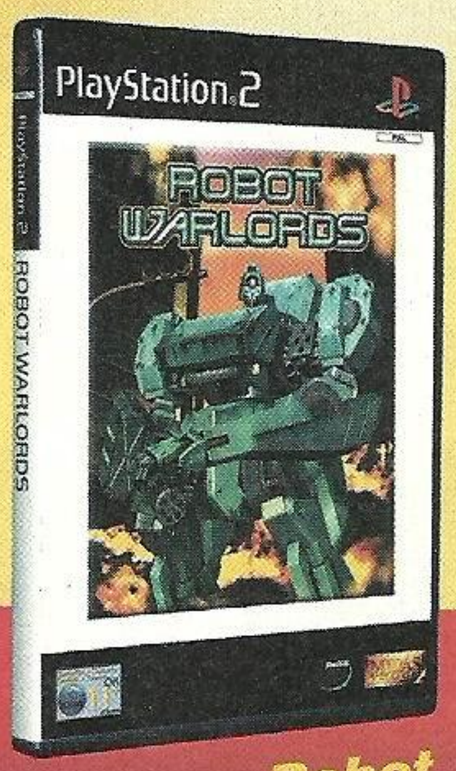
Final Fantasy XI

No tak, pisaliśmy już o tym sporo... Jedna rzecz, która powstrzymuje Sony przed dodaniem tego tytułu do listy wydawniczej zarówno w USA, jak i Europie jest fakt, iż do zabawy potrzebny jest twardy dysk. A, że nie ma takiego w sprzedaży w krajach, w których obowiązuje alfabet arabski, to i nie pogramy na razie w FFXI. Ale kiedyś – na pewno!

Serie sportowe

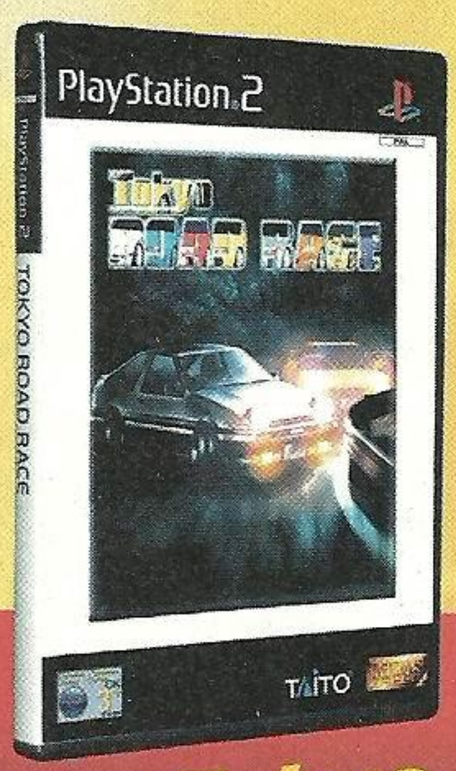
Wiadomo, w tym przypadku można liczyć na niestrudzoną Segę i EA... Hmm, ja liczę tylko na Segę! Wszelkie nowe koszykówki, footbolówki itd. w taki czy inny sposób będą obsługiwać sieć. Oczywiście Marcelemu i Gulashowi marzy się PES Online, ale Konami nic takiego nie ma jak na razie w planach. I dobrze, bo wtedy Neo Plus naprawdę musiałoby się samo robić!

A inne gry? Na razie Sony dyskretnie milczy, ale spodziewamy się ogłoszenia większej liczby tytułów w nowym roku. I tym optymistycznym akcentem kończymy pierwszy raport z zagłębienia się w sieć na PS2. Jeśli macie jakieś pytania bądź temat ten Was zainteresuje, piszcie pod adresem:
ogiginalgangsta@hoga.pl
Może wykroimy jakiś kącik w N+.



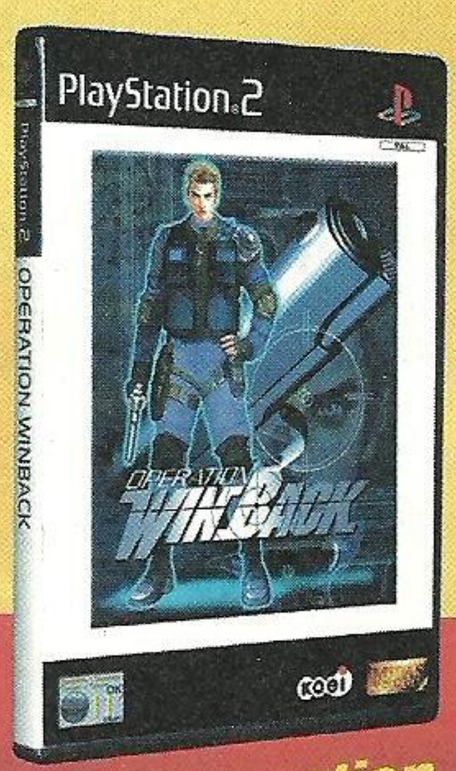
Robot Warlords

Strategia - 2002 rok w Tokio. Tajna grupa wielkich robotów zostaje wysłana na misję. Wciel się w pilota jednego z mechów i odeprzyj atak rebeliantów.



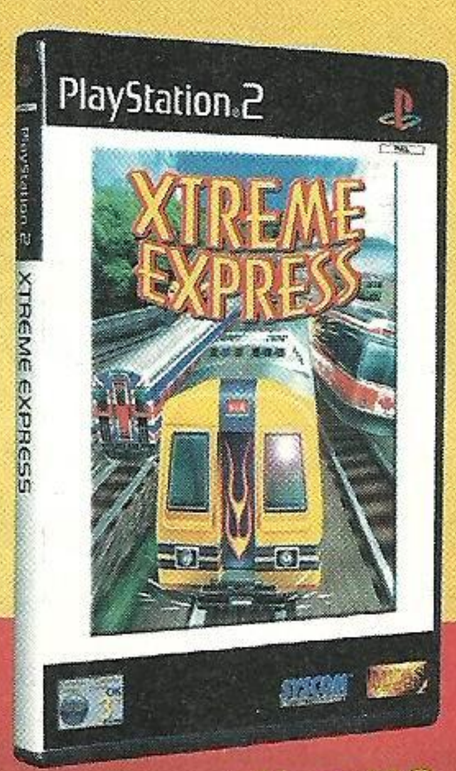
Tokyo Road Race

Dynamiczna pogoń samochodowa ulicami Tokio. Tu przyda się znajomość planu ulic miasta. Zasiądź za kierownicą ulubionego, sportowego auta!



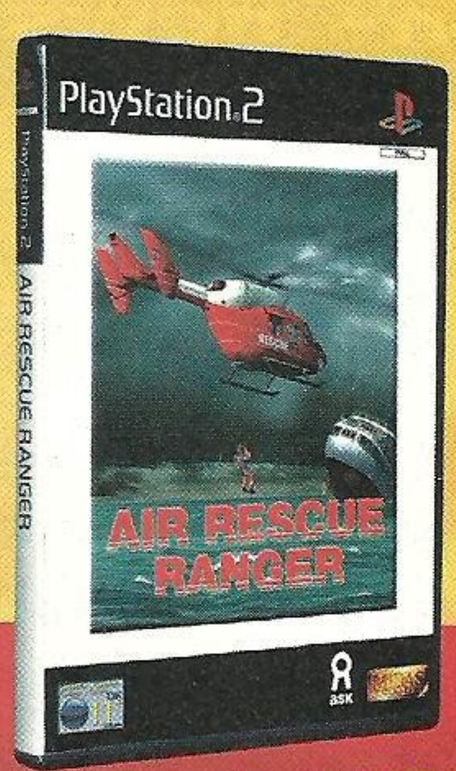
Operation WinBack

Powstrzymaj terrorystów i uchroń świat przed zagładą. Możesz wcielić się w jedną z 28 postaci i rozegrać Death Match na 4 osoby.



Xtreme Express

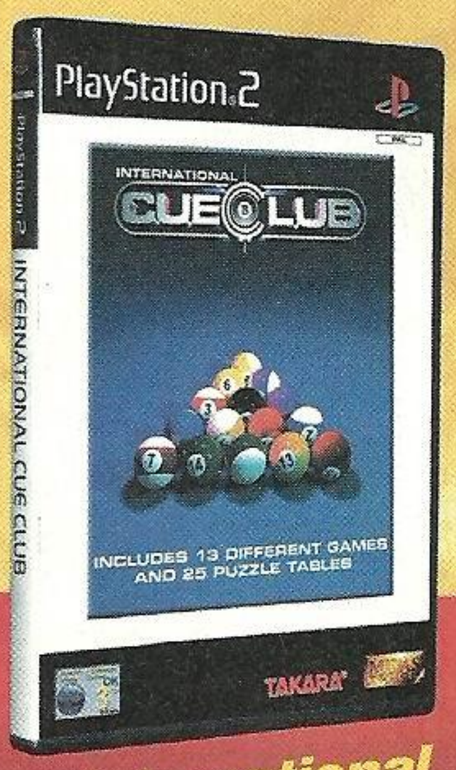
Ścigałeś się już wszystkim. Czy napewno? Tego jeszcze nie było. Stań do wyścigu jako maszynista wielkiego expresu. Szerokich torów!



Air Rescue Ranger

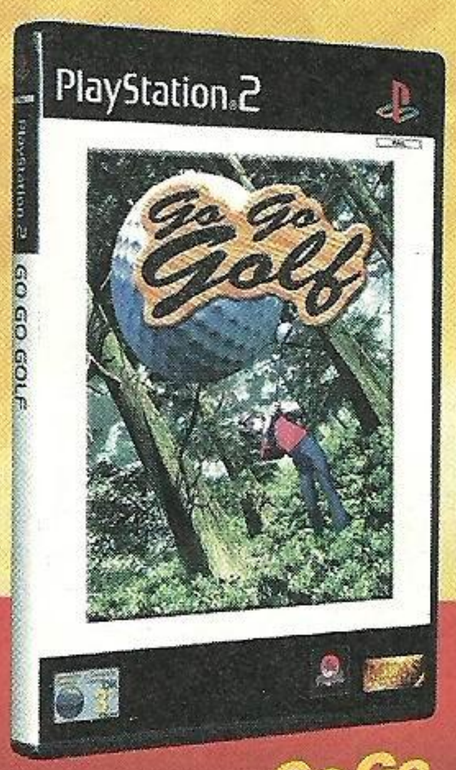
Medicopter wkracza do akcji. Ratownictwo lotnicze w czystej postaci. Tym razem to nie zabijanie, ale ratowanie życia dostarczy Ci emocji.

Cena na półce Mówi sama za siebie! 99 zł



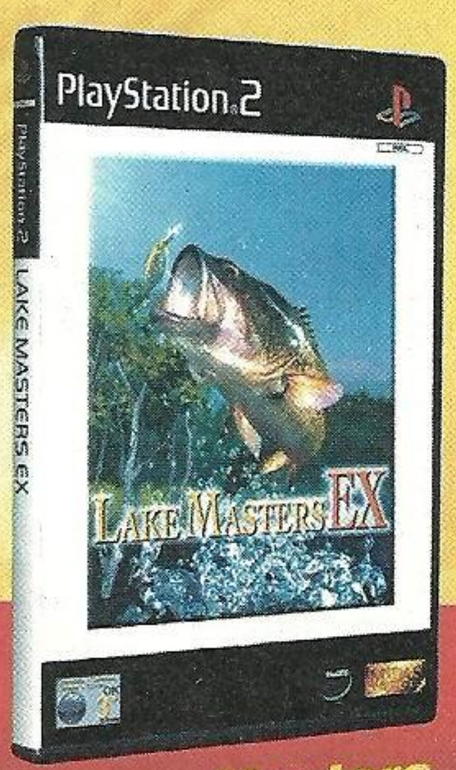
International Cue Club

Bilard, ale nie taki jak myślisz. Tym razem tworzysz własne, oryginalne stoły. I spróbuj teraz przewidzieć jak odbiją się bile na planie gwiazdy.



Go Go Golf

I znowu nie wylądowała na „greenie". Może trzeba zmienić kij? Nowy golf. Tym razem przyjemności ze świeżego powietrza i zielonej murawy doświadczą miłośnicy Mangi.



Lake Masters EX

Siedzisz w ciepłym fotelu i wędkujesz. I do tego nie trzeba wstawać o 4 nad ranem. A na dodatek, masz możliwość rozbudowania własnego jeziora i sprzętu.

Penny Racers

Ekstremalne wyścigi małych samochodów na niewyobrażalnie dziwnych torach. A może by tak na dachu zamontować skrzydła i wyprzedzić innych górą, albo śrubę i po wodzie?

Dynasty Warriors 2

Historyczny daleki wschód odkrywa przed Tobą swe tajemnice. Poznaj działanie wszystkich starożytnych broni i stylów walki.

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52
Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Pro Evolution Soccer 2

Zupełnie niespodziewanie premiera PES2 została przełożona na 25 października. Niestety, numer został zamknięty przed ukazaniem się pełnej wersji. Dlatego zapraszam do obszernej zapowiedzi, która...

Jest już prawie recenzją. Znalazłoby się jeszcze kilka rzeczy, które warto poprawić, ale nie wydaje mi się, żeby w samym sednie gry nastąpiły jakieś większe zmiany. Problemów jest mało, a grywalność już teraz urywa d... eee... głowę. Zacznę może o tego, co boli najbardziej. Jeżeli Konami nie poprawi tych niedoróbek (bo nie są to błędy), to z ogromną przykrością muszę zapowiedzieć, że PES2 na ocenę 10 nie będzie mogło liczyć. Ale do rzeczy.

W tym momencie składy klubów są bardzo nieaktualne. Oto przykłady: Ronaldo nadal w Interze, Rivaldo w Barcelonie, Nesta w Lazio, Seedorf w Interze, Anelka w Liverpoolu, Rio Ferdinand w Leeds, Riquelme nie ma w Barcelonie i tak dalej i tym podobne. Składy tylko w niewielkim stopniu różnią się od tego, co można zobaczyć w Winning Eleven 6 z kwietnia tego roku. Podobnie jest ze składami reprezentacji. Żeby chociaż były takie jak na mistrzostwach... Ale nie, we Francji nadal nie ma Djibrila Cisse, w Polsce po boisku pałęta się Kiełbowicz do spółki ze Zdebelem. Mam naprawdę wielką nadzieję, że większość składów zostanie uaktualniona.

To, że zespoły klubowe mają pozmienianie nazwy nikogo nie powinno dziwić (brak licencji – FIFA trzyma ją mocno). Na przykład Liverpool to Europort, a Manchester United to Aragon. Na szczęście można to zmienić, choć komentator nadal będzie mówił po swojemu. Czepialscy mogą zauważyć brak odpowiednich strojów i innych szczegółów, ale przyczyna jest dokładnie taka sama, jak w przypadku nazw klubowych i niewiele można na to poradzić. Tu FIFA zawsze była lepsza i to się nie zmieniło.

Najważniejsze problemy PES2 i całej serii wymieniłem w oddzielnej ramce. Nie wiem, czemu Konami ich jeszcze nie rozwiązało. Usunęło za to kilka innych, ale o tym za miesiąc w ISS Party.

Próba porównania drugiej części PES, z jej poprzedniczką jest karkołomna. Te dwie gry są niemal zupełnie różne. Pod względem wyglądu zmiany są – pozornie - niewielkie. Ale gigantyczna ilość nowych animacji zawodników, lepszy wygląd twarzy, jeszcze ładniejsze i bardziej proporcjonalne stadiony robią wrażenie. Oczywiście, mógłbym się tu przez najbliższych kilkanaście linijek rozpisywać na temat tego, że już nie każdy faul kończy się wywrotką przeciwnika, że zawodnicy fachowo tracą równowagę, gdy ktoś ich potrąci, że są całe tony różnych mniejszych i większych smaczków, które można wypatrzyć dopiero po wielu, wielu meczach. Heh, prawie to zrobiłem...

Za to grywalność... Achhhh... To niewiarygodne - jest jeszcze bardziej realistycznie, ale przesiadka wcale nie będzie łatwa. Oczywiście zasady się nie zmieniły, ale sposób gry... Kolosalnie. To są zupełnie różne gry. Po prostu.

Swoboda, z jaką (jak mi się wydawało) prowadziło się akcje w PES, jest czymś przestarzałym i żałosnym w porównaniu do rozmachu i tempa gry w PES2. Konami zrobiło ukłon w stronę wielbicieli dryblingów, ale o dziwo nie powstała z tego FIFA, a jeszcze bardziej realistyczna piłka... Przecież faktem jest, że Giggsa, Ortegę czy Saviolę niezmiernie trudno powstrzymać. Dotychczas seria charakteryzowała się tym, że najłatwiejsza była obrona, a kombinacja R1+X lub Kwadrat była jej podstawowym narzędziem. Teraz już tak nie będzie. Nieustanne trzymanie tych klawiszy jest zaproszeniem do utraty bramki. Tak jak w rzeczywistości, trzeba niemal perfekcyjnie dobierać moment interwencji. Podobnie jak w prawdziwej piłce, bardzo ciężko jest zatrzymać zawodnika, który już się rozpędził i na dokładkę dobrze panuje nad piłką.

Podania to cały oddzielny rozdział w PES2. Dotychczas miały zarówno zwolenników (celne i realistyczne), jak i przeciwników (za słabe i niedokładne). Zaliczam się do pierwszej grupy, bo rozumiem, że nie każde podanie w piłce nożnej musi być dokładne jak cięcie chirurgicznego skalpela. Zresztą w podaniach równie ważne jest zachowanie odbierającego, a tego trzeba odpowiednio ustawić, bo inaczej będzie miał problem z szybkim opanowaniem gały. PES2 jest jak piłka – niemal zupełnie nieprzewidywalny. Jednak nie spodobał mi się sposób, w jaki leci piłka po normalnym dośrodkowaniu. To wygląda jak druga liga – piłka leci z b y t długo i wysoko, to bardziej świeca niż dośrodkowanie.

Bramkarzom łatwiej jest je wyłapać, a obrońcy mają więcej czasu na ustawienie się. Ale to może się jeszcze zmienić. Długie podania nie są problemem, chociaż przy dalekich przerzutach (a la Hajto) piłka leci trochę zbyt wolno, ale z drugiej strony, ma to swoje pozytywy. Po pierwsze – napastnik ma szanse dobiec, a po drugie - nie leci tak bardzo do przodu po odbiciu, przez co w PES każda długa piłka wpadała prosto w rękawice bramkarza.

W PESie nie trzeba było się martwić osamotnionym napastnikiem. Mało, kto był w stanie wkręcić dwóch obrońców i oddać strzał (szczególnie, gdy biegł naprzeciw obrońcom). Teraz będzie zupełnie inaczej. Obrońca w sytuacji jeden na jeden z napastnikiem (szczególnie takim jak Owen czy Henry), powinien zacząć się martwić... Nie na darmo mówi się, że obrońcom trzęsą się łydki – w PES2 jest tak naprawdę. Jeden błąd w zastawieniu, zbyt wcześnie naciśnięty klawisz i mamy pozamiatane. Tym bardziej, że nie ma już denerwującego wcześniej doganiania szybkich gości przez wolnych jak żółwie obrońców - jak urwie się Henry to robi się naprawdę gorąco. Ilość manewrów w dryblingu wzrosła i to znacznie, ale nadal wszystko zależy od wyczucia momentu. Dobry mieszacz nie tylko w biegu potrafi coś zrobić! Przeciwnika można zgubić balansem ciała, można delikatnym ruchem gałki zrobić mały sidestep i tak dalej. Kolosalne możliwości.

Rozegraliśmy akcję, podaliśmy jak trzeba, zawodnik przedryblował obrońcę i wychodzi na pozycję sam na sam... W PES i WE6 w takich momentach na mej twarzy wykwitał słodki uśmiech – skuteczność strzałów była porażająca. Sytuacja uległa zmianie - teraz bramkarze naprawdę mają się, czym

Renderowane intro, któremu w tle wtóruje kawałek „We will rock You" zespołu Queen jak zwykle zagrzewa do boju.

Piękna gra... A tak na marginesie: testujemy już nową Fifę - trudniejszą, bardzo PES-ową... Fani serii EA Sports będą nieźle zaskoczeni.

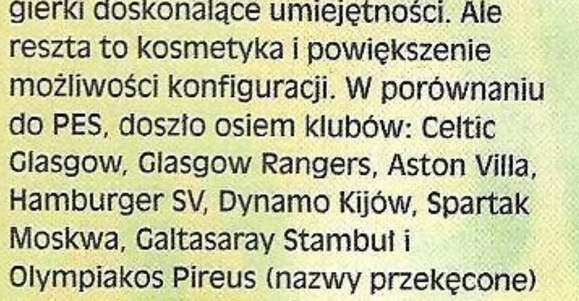
pochwalić – nie puszczają każdego ,,szczurka", lepiej skracają kąt, wybijają mocne strzały, dobrze wychodzą do dośrodkowań i tak dalej. Ale z drugiej strony są bardziej ludzcy – widziałem strzał, po którym golkiper nawet nie drgnął... Chyba był zasłonięty. Mogą też popełnić błąd przy rzucaniu się na piłkę pod nogami przeciwnika (łatwiej niż kiedyś jest ich minąć lub złapać na faul), trochę inaczej wychodzą do piłek - raczej późno, niż zbyt wcześnie. Wreszcie, w trudnych sytuacjach wykazują się niebywałym refleksem. Naprawdę są klasowi i o bramkę wcale nie jest łatwo. Nawet pomimo tego, że strzały są naprawdę szybkie i mocne... Choć nie wszystkie – w sytuacjach, z których regularnie trafiałem w bramkę z dwudziestego metra, teraz o wiele częściej piłka leci zbyt wysoko, albo niecelnie. Zresztą piłkarze w ogóle więcej teraz pudłują. To dodaje emocji, a zawodnicy nareszcie mają tendencją do odkręcania strzałów w długi róg.

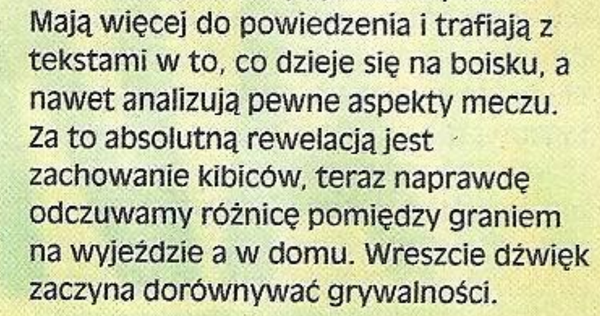
Do nowości w PES2 należy zaliczyć UMBRO Challenge w treningu, czyli mini gierki doskonalące umiejętności. Ale reszta to kosmetyka i powiększenie możliwości konfiguracji. W porównaniu do PES, doszło osiem klubów: Celtic Glasgow, Glasgow Rangers, Aston Villa, Hamburger SV, Dynamo Kijów, Spartak Moskwa, Galtasaray Stambuł i Olympiakos Pireus (nazwy przekęcone) oraz trzy reprezentacje – Senegal, Kostaryka i Ekwador. Jest też więcej stadionów, bo aż 14, w tym stadiony z Mistrzostw Świata. Poważnie rozbudowana została Master League, ale o szczegółach dowiecie się z następnego numeru i ISS Party. Powiem tylko, że składa się z trzech, a nie dwóch lig i jest o wiele bardziej realistyczna – zawodnik taki jak Zidane, nie będzie chciał grać w zespole z trzeciej ligi. Nawet nie próbujcie go skaptować.
Grafika, jak już mówiłem pozornie niewiele się zmieniła. Nadal jest to

najwyższy prezentowany obecnie poziom pośród wszystkich gier futbolowych. To jak zawodnicy się poruszają, walczą o pozycję do główki, przewracają się przy faulach i nie tylko, tracą równowagę przy starciach, przyjmują piłkę, biegają, zawracają i tak dalej i tak dalej. Absolutnie zadziwiające, szczególnie gdy nie mieliście kontaktu z WE6, ale od niego też jest lepsza. Za to dźwięk jest o wiele, wiele lepszy – nowi komentatorzy (Peter Brackley i Trevor Brooking) nie są wprawdzie tak chłodni jak Jon Kabira z WE6, ale sprawują się naprawdę dobrze i co najważniejsze, o wiele lepiej niż ich poprzednicy (uff!). Mają więcej do powiedzenia i trafiają z tekstami w to, co dzieje się na boisku, a nawet analizują pewne aspekty meczu. Za to absolutną rewelacją jest zachowanie kibiców, teraz naprawdę odczuwamy różnicę pomiędzy graniem na wyjeździe a w domu. Wreszcie dźwięk zaczyna dorównywać grywalności.

Jak na razie jest to najlepsza część serii, najbardziej emocjonująca, przepięknie płynna i to zarówno pod względem wyświetlania grafiki, jak i samej gry. Konami naprawdę wie na czym polega piłka, szkoda tylko, że nie mają takiej licencji jak EA Sports. Ale FIFA 2003 boi się PES2 – właśnie się dowiedziałem, że obie gry wystartują dokładnie w tym samym momencie pomimo tego, że FIFA miała ukazać się trochę później. Hehehe.

Marcellus





Uderzenia z rzutów wolnych są jakby łatwiejsze! Gulash w ciągu dwóch dni strzelił Beckhamem dwie bramki - coś, co w PES zdarzało się raz na miesiąc.

(C)Holender! Mamy problem!

Nie wiadomo dlaczego wszyscy holenderscy piłkarze w PES2 mają nazwiska w formie OrangesXXX (numer). I raczej nie zmieni się to w finalnej wersji gry. Konami nie powiedziało w tej sprawie nic, ale można snuć przypuszczenia, że to wina problemów SCEE i This Is Football 2003 z holenderskimi klubami piłkarskimi. Tak czy inaczej w następnym ISS Party spodziewajcie się (jeśli nie będzie ich w pełnej wersji) listy tych zawodników z przypisanymi prawidłowymi nazwiskami.
Nadal po trzeciej czerwonej kartce można faulować do woli, bez obawy, że zostanie się wyrzuconym z boiska. A rozwiązanie jest proste i naturalne, dokładnie takie jak w życiu – po czwartej czerwonej kartce dla jednego z zespołów mecz jest przerywany i przeciwnicy automatycznie wygrywają walkowerem. Jestem za wprowadzeniem tego w PESie choćby od zaraz. Niestety ten błąd czeka na swe rozwiązanie od bardzo dawna i światełka w tunelu nadal nie widać. Nowością jest linia, która dokładnie pokazuje, że zawodnik był na spalonym. Choć i tak jest miejsce na dyskusje...
W WE6 był gigantyczny błąd, który pozwalał zupełnie bezkarnie faulować zawodnika gdy ten biegł do piłki, ale jeszcze jej nie przyjął. Już tego nie ma, a sędziowie są bardziej wrażliwi na wślizgi od tyłu, nawet takie, które nie przewracają zawodnika. Niestety, nie ma przywileju korzyści. Nie wiem, czy Konami kiedykolwiek zdecyduje się na wprowadzenie zagrania ręką do PESa, ale myślę, że mogliby kiedyś spróbować... Podobnie przydałyby się inne rozwiązania rzutów wolnych – na dwa tempa, lub z przeskokiem. Ale to już jest grzebanie w drobniutkich szczegółach, które na samą radość gry nie mają wielkiego wpływu.

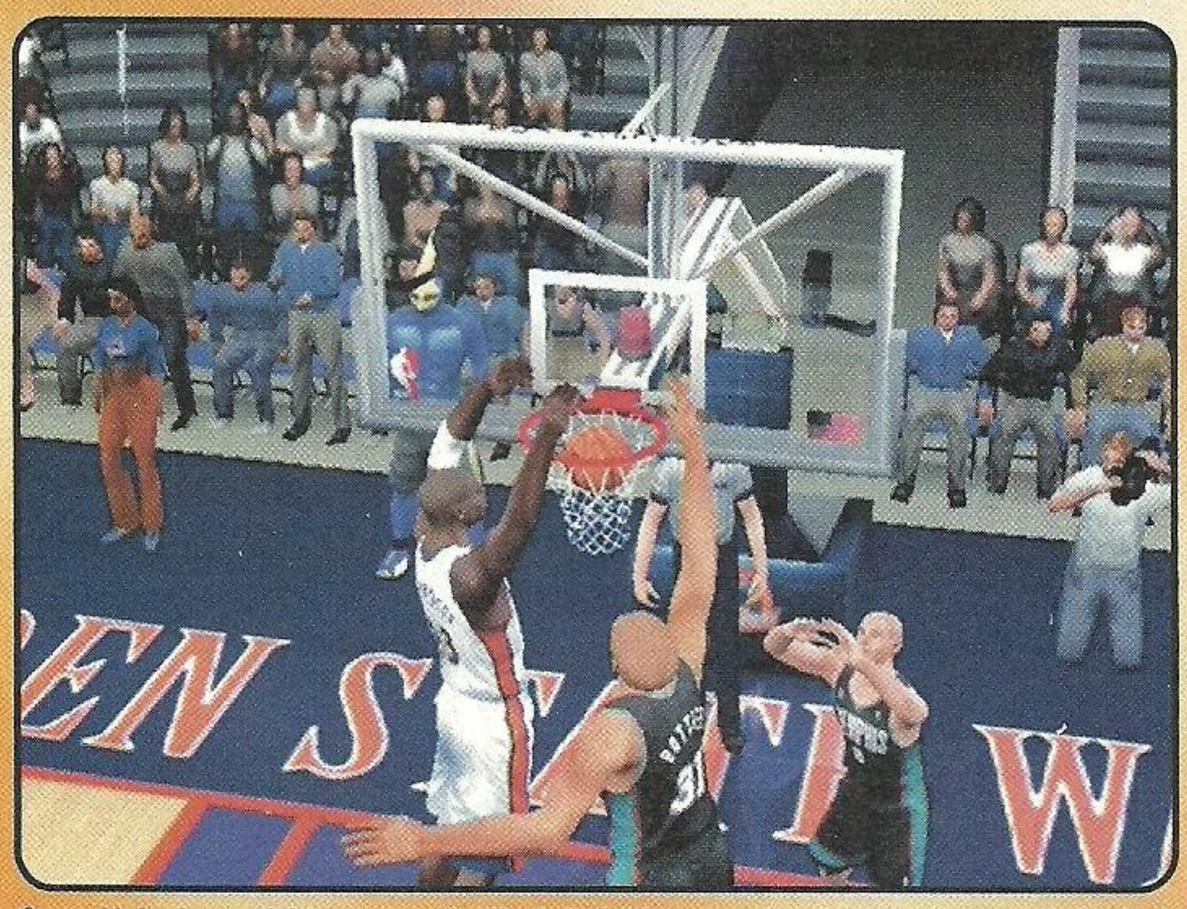
Dośrodowania są za lekkie! No, chyba że zabiera się do nich zawodnik mocny w te klocki - jak Beckham czy Figo. Wtedy mocno podcinają piłkę.

NBA 2K3

Stało się. Najlepsza – czyżbym się powtarzał? – symulacja koszykówki pod słońcem pojawiła się w wersji dostosowanej do możliwości konsol następnej generacji. Co może oznaczać tylko jedno. Jest oczywiście lepsza niż poprzednio.

Chłopaki z Visual Concepts naprawdę znają się na koszykówce i nawet gdy popełniają pewne błędy, to szybko starają się je naprawić. Ich przywiązanie do najdrobniejszych szczegółów przypomina mi panów z Konami, którzy nieustannie poprawiają serię PES/WE... Nawet wtedy, gdy wydaje się, że nie ma już nic więcej do poprawienia.
NBA 2K2 było świetne, ale miało swoje niedociągnięcia. W NBA 2K3 naprawdę do niewielu rzeczy można się przyczepić, a prawdziwy fan koszykówki będzie po prostu zachwycony głębią symulacji. Oczywiście jest kilka rzeczy, które nie zostały jeszcze uwzględnione lub dopracowane – jak choćby „nurkowanie" po piłkę. Można wprawdzie ratować piłkę wychodząca na aut, ale już takiej, która zostaje w boisku - nie. Ale to naprawdę nie przeszkadza w grze. Reszta niedociągnięć, jak choćby absurdalnie wysoka skuteczność rzutów, została dopracowana. Owszem - zdarzają się kwarty na bardzo wysokim poziomie skuteczności (około 70 procent), ale z drugiej strony dobra gra w obronie może sprowadzić przeciwnika do 30 lub nawet mniej procent skuteczności rzutów. Dzięki temu realizm wzrósł bardzo, a wyniki meczów 4 razy 12 minut nareszcie oscylują w granicach stu punktów, czyli tak jak być powinno. Mnogość suwaków regulujących poszczególne aspekty gry jest gigantyczna – można dostosować ją do własnych potrzeb i uczynić bardziej lub mniej realistyczną.
Jednak NBA 2K3 zawsze będzie koszykówką i trzeba grać tak, jak w rzeczywistości. Taktyka run'n'gun może przynieść korzyści gdy umiemy ją przeforsować, ale umiejętność skutecznego rozgrywania akcji jest dużo ważniejsza. Szukanie luk w obronie, granie po obwodzie, stosowanie zagrywek, granie na środkowego i tak dalej... Naprawdę każdy aspekt koszykówki został tu ujęty. Liczba zagrywek jest duża, ale stosować je będą tylko gracze naprawdę znający się na tym sporcie. Ma to swoja wadę – granie bez wykorzystywania konkretnych zagrywek powoduje, że niekiedy zawodnicy z naszej drużyny nie wiedzą co mają zrobić i stoją na swoich pozycjach jak przyklejeni. Ale gdy już nauczymy się je wykorzystywać, nasza gra osiągnie zupełnie nowy wymiar. Graficznie jest to najlepsza koszykówka dostępna na rynku. Bardzo szczegółowe modele zawodników, ich budowa fizyczna, elementy stroju, sposób poruszania się – wszystko jest na niemal doskonałym poziomie. Oni nawet się pocą! Na początku meczu czacha Shaqa była matowa i sucha, w pewnym momencie ze zdumieniem zauważyłem, że błyszczy się jak nawoskowana. Rewelacyjne przywiązanie do szczegółów. Do wyglądu parkietu,

Próbowaliśmy połączyć się z serwerami w USA i zagrać mecz przez Internet, ale nie udało nam się. Szkoda - moglibyśmy dodać NBA 2K3 do artykułu o PS2 Online.



Oczywiście, że są efektowne wsady. Aby było ich jeszcze więcej, wystarczy przenieść się do trybu Street... Street Hoopz jest przy niej do niczego.

oświetlenia hal i ich wyglądu nie można się przyczepić, wszystko wygląda niemal tak dobrze jak w rzeczywistości. Z dźwiękiem nie jest gorzej, ale drugi z komentatorów mógłby nauczyć się jakiś nowych kwestii. Te, które wygłasza, są już bardzo wiekowe.
Nie pytajcie o grywalność, ta gra wymiata! Można grać cały rok, bez przerwy, aż do pojawienia się następnej wersji. Sterowanie jest doskonale zrównoważone, a po pewnym czasie odkryjecie kilka nowych zagrań, niedostępnych w poprzedniej edycji. Jak choćby rzut pod presją – powiedzmy, że wjeżdżamy pod kosz na „kelnera", ale przed nami wyrasta wysoki obrońca. Wystarczy, że jeszcze raz naciśniemy klawisz rzutu, a zawodnik sam będzie próbował ominąć jego ręce (na przykład rzucając wysokim lobem, osłaniając piłkę ciałem) – w najgorszym przypadku nie trafimy, ale zawsze możemy złapać przeciwnika na faul i na dokładkę trafić z tak trudnej pozycji. Jak dla mnie rewelacja. Kolejne zagranie to podwójny crossover. Gdy miniemy jednego przeciwnika crossoverem, a przed nami wyrośnie drugi, to płynnie, bez utraty rytmu, możemy wykonać następny. Słodko to wygląda, a na dokładkę daje gigantyczne możliwości. Nowością jest również pivotowanie – gdy przytrzymamy jeden z klawiszy, to prawą gałką możemy wykonywać zwody: sugerowanie minięcia, trzymanie piłki jedną ręką i tym podobne. Trzeba jednak uważać, bo łatwo jest stracić piłkę. Podawać można na dwa sposoby: normalnie – przyciskiem (reaguje na siłę nacisku, gdy w opcjach włączymy Maximum Passing), lub lewą gałką. Wciśnięcie lewej gałki to z kolei zwód

podaniem. Niezbyt przydatny w starciu z konsolą, ale żywy przeciwnik może dać się nabrać. Jak już jesteśmy przy żywych przeciwnikach – maksymalnie grać można we cztery osoby... Wyjątkiem jest wersja na PS2, która oferuje coś jeszcze – grę w sieci! Wprawdzie tylko w mecze pokazowe, ale może w następnych edycjach będzie możliwość grania całego sezonu. To byłoby już naprawdę coś przez duże „C" – na przykład cała liga NBA w Internecie... Aż trudno to sobie wyobrazić, ale jest to przecież możliwe. Samotnicy nie powinni się jednak martwić, tryb Franchise pozwoli im prowadzić (w pełnym tego słowa znaczeniu – transfery, obozy przedsezonowe, draft, praca nad umiejętnościami zawodników i tak dalej) drużynę przez dziesięć sezonów z rzędu, co naprawdę daje „trochę" grania – przy ustawionym prawdziwym czasie trwania kwart i rozgrywaniu pełnych sezonów będzie to... ponad 1000 godzin. Jakieś pytania o żywotność? Brak? Tak myślałem. A gdy zechcemy się odprężyć, to zawsze możemy zagrać w Street Mode, gdzie zasady są luźniejsze, a wsadów całe mnóstwo.
Pozostaje jeszcze pytanie co można zrobić, by NBA 2K4 było lepsze? Ciężko o odpowiedź, ale być może poznamy ją na jesieni przyszłego roku. Wybór pomiędzy NBA Live a NBA 2K3 jest jak dla mnie, oczywisty, ale przestrzegam przywiązanych dotychczas do serii Live. Przenosiny mogą być trudne, bo produkcja Segi, jest dużo mniej „radosna". Jednak gdy szukacie koszykówki, a nie substytutu, to nie możecie lepiej trafić.

Marcellus

PlayStation 2 — *Nie potrzeba żadnej innej koszykówki. 2K3 rządzi!*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Sega
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.3

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Internet

Xbox — *Harder, better, faster, stronger! Fajne filtry na replaye...*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Sega
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.3

Wykorzystuje: -

This is Football 2003

Niewiele brakowało, a This Is Football 2003 w ogóle by się nie ukazał! Ajax, Feyenord i PSV próbowały zablokować jej wydanie, bo Sony bezprawnie wykorzystywało ich znaki firmowe. Najwyraźniej jednak dogadali się.

Błędy bramkarzy są momentami żenujące... Szczególnie po strzałach z dalszej odległości. Panowie, weźcie się za inną dyscyplinę sportową. Może rugby...

W materiałach prasowych rozdawanych przez Sony, na temat TIFa można było przeczytać same niesamowitości. Niemal wszystko zostało zmienione i ulepszone. Tylko dlaczego po odpaleniu miałem wrażenie, że niemal nic się nie zmieniło? No owszem, grafika odrobinkę lepsza, ale nadal plasuje się na trzecim miejscu po PES i FIFA (oczywiście w MOIM rankingu). Podobno poprawiono sztuczną inteligencję biegających po boisku piłkarzyków, ale dziwnym trafem dotyczy to tylko naszych przeciwników – kontrolowane przez nas łebki biegają jak kurczaki z obciętymi głowami i ani myślą trzymać się swoich pozycji.

Oto przykład: grałem, jak zwykle Francją, w pewnym momencie Dessaily (środkowy obrońca) zarobił żółtą kartkę (pod własnym polem karnym). Jakież było moje zdumienie, gdy pięć minut później ten sam Desailly znów dostał żółtą kartkę i w konsekwencji czerwoną kartkę, tyle że... pod polem karnym przeciwnika!! i to w chwilę po nieudanym MOIM kontrataku!!! W tym momencie wydarłem się jak nie przymierzając „Franz" Smuda – Co ty k... robisz!!! Ale stało się. Opowieści o wysokim poziomie inteligencji zawodników między bajki można włożyć. Obrońcy nawet linii nie potrafią utrzymać, że o złapaniu kogokolwiek na spalonym nie wspomnę. Bramkarze zaś bronią tylko dlatego, że engine gry, tak im każe – nie ma to nic wspólnego z umiejętnościami i dobrym ustawianiem się. Niektórzy stawiają PESowi zarzut, że jest zbyt losowy – proponuję pograć w TIFa – tu każdy strzał to loteria, każdy! Czy strzelamy tyłem, czy przodem z bliska, czy z połowy – szansa na bramkę zawsze istnieje i to nawet niezła... Ręce czasami opadają. No i pewnie dlatego sterowani przez konsolę zawodnicy strzelają z prawie każdej pozycji.

Wróćmy na dłuższą chwilę do grafiki, a konkretnie animacji. Jest nieźle, ale do elegancji PES jest daleko - niekiedy zawodnicy ruszają się bardzo realistycznie, by chwilę później porazić nasze oczy ruchem godnym ostatniego paralityka (no offense). Stadiony są naprawdę ładnie zrobione, ale już ujęcie kamery woła o pomstę do nieba – nie można ocenić odległości pod dalszą linią boczną boiska. Przy wyrzutach z autu kamera nie jest umiejscowiona za plecami zawodnika i nie można ocenić czy daleki wyrzut na coś się przyda. Podobnie jest z całą realizacją

meczu – co chwilę przerywają nam jakieś liczone przerywniki, czy to wyrzut z autu, faul niekończący się kartką i tak dalej – to zupełnie zaburza rytm gry. Tym bardziej, że niektóre są całkiem długie i to zupełnie bez powodu (po jaką cholerę mam oglądać „galopującego" sędziego?!). Przykłady niedociągnięć można by mnożyć. Z dźwiękiem jest średnio na jeżą, komentator jest nienajgorszy, tylko niepotrzebnie wrzeszczy co chwila nazwiska zawodników. Ale niektóre jego teksty powodują uśmiech politowania – jakiś piłkarz strzela w pełnym biegu, z obrońcą na plecach, zza pola karnego i nie trafia o milę, a komentator wrzeszczy, że to niewybaczalna pomyłka i tak świetnej sytuacji nie powinien był zmarnować... Ucz się panie kolego od Szpakowskiego (uhuhuhu... khhkhh). Podczas meczu rzadko słychać gwizdek sędziego (nie ma siły dmuchać, czy co?), dźwięk odbicia piłki od poprzeczki jest mierny. Efekty w sumie dość przeciętne, a najlepsza z tego wszystkiego jest muzyczka w głównym menu.

Podsumowanie grywalności jest dość proste – do perfekcji jest bardzo daleko. Oczywiście znak firmowy TIFa pozostał – można brutalnie faulować (tak na czerwoną kartkę), można się przewracać w polu karnym licząc na odgwizdanie faulu, a także zdarzają się przypadkowe zagrania ręką. Niemal jak w stuprocentowej symulacji, którą TIF oczywiście nie jest. Śmieszne są rzuty wolne – piłkarze kręcą jak szaleni i gdyby dać im szansę to piłka zachowywałaby się jak bumerang. Sama zabawa jest spoko – przystępna dla każdego początkującego gracza, a jednocześnie oferuje wystarczający poziom trudności, aby nie znudzić się zbyt szybko. Dużo jest też różnych rozgrywek (sezony ligowe, puchary, można ułożyć sobie mistrzostwa świata czy kontynentu), a nawet kariera, w której prowadzimy amatorski zespół przez kolejne szeble rozgrywek. Kolejną zaletą TIF'a jest olbrzymia ilość zespołów z większości lig europejskich, a także naprawdę pokaźna baza zawodników (prawie czternaście tysięcy graczy!). Można nawet znaleźć Legię Warszawa i Wisłę Kraków, i co dziwniejsze składy są całkiem aktualne, a nazwiska w większości prawdziwe. Oczywiście jest szybko, zręcznościowo i pinballowo – piłka zasuwa jak szalona, strzały lecą znikąd, a momentami trzeba naprawdę ostro mashować po klawiszach, co nie przypadło mi do gustu – to nie bijatyka, tylko piłka. W porównaniu do PESa wypada tak słabo, że aż przykro je porównywać. W zestawieniu z FIFA już lepiej. Jednak sami musicie zdecydować czy chcecie spróbować sił w „To jest futbol", najlepiej rozegrajcie chociaż kilka meczy przed zakupem. Może okazać się, że tak przedstawiona piłeczka przypadnie Wam do gustu. A może i nie.

Jeżeli nadal gracie jak szaleni w PES i czekacie właśnie na drugą część to nie podchodźcie do TIF'a – PES2 da wam wiele więcej radości.

Marcellus

PlayStation 2

Komuś może przypaść do gustu. Nam - tak średnio na jeża.

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Soho Studio
- *Liczba graczy:* 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2*

6.5

Czy to Michael Ballack, czy może „nasz chłopak u Niemca" - Mirek Klose? Przydałby się w naszej reprezentacji skuteczny striker, bo bramki musi strzelać obrońca Ratajczyk.

Donald Duck: Who is PK?

Pozycja Kaczora Donalda po gościnnym występie w Kingdom Hearts Squaresoftu podskoczyła znacznie w rankingach popularności. Wątpię jednak, by dopełniający tandemu Goofy dorównał mu kiedykolwiek - jak widać po ukazujących się na rynku tytułach, wszyscy kochają Donalda i to w najbardziej egzotycznych odmianach.

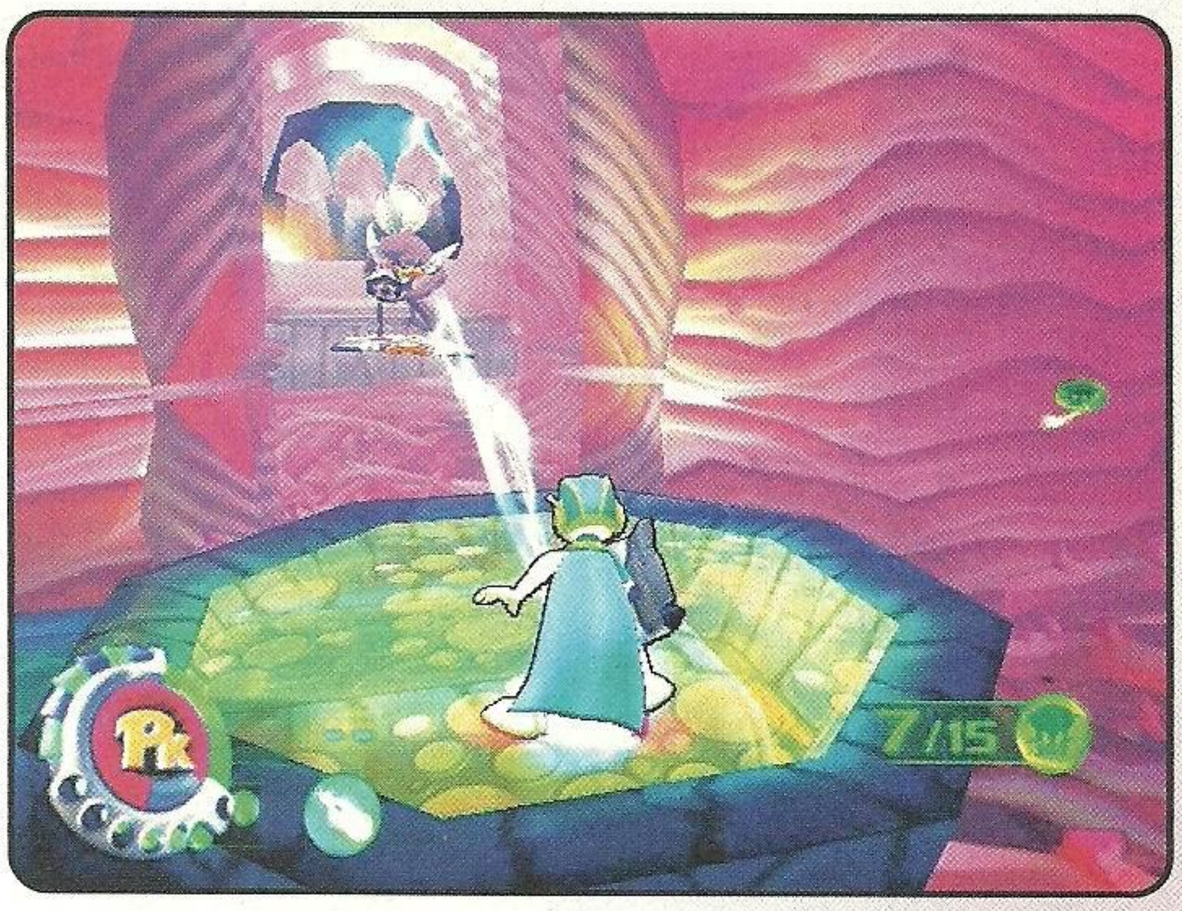
Co powiecie na zderzenie platformówki z prostym shooterem ubranym w ciuszki cel-shadingu? A jeśli dodam jeszcze, iż w roli głównej nie ujrzymy znanego nam wszystkim (nie)przeciętnego kaczora, ale jego bohaterskie alter-ego o pseudonimie PK zaczyna robić się coraz ciekawiej. Rozszyfrowanie tajemniczego skrótu trapiło mnie od samego początku gry o wiele bardziej niż kolejna już historia o inwazji obcych z innej planety.

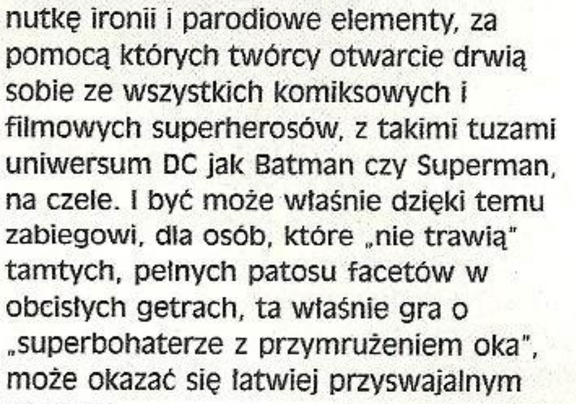
Niecierpliwym postanowiłem zdradzić, iż PK to nic innego jak Platyrhynchos Kineticus (łac.), Energizing Duck (ang.) czyli w wolnym tłumaczeniu Energetyzująca Kaczka. Skąd taki pomysł? Choć postać Donalda bardziej kojarzy się nam wszystkim z Wujem Samem, Statuą Wolności i Coca-Colą, jego bohaterska odmiana jest włoskiego poczęcia. Pod koniec lat siedemdziesiątych część pracowników Disneya, po odrzuceniu ich projektu w USA, postanowiła spróbować w Europie (właśnie w Mediolanie, we Włoszech). I udało się. Do tego stopnia, iż ich PK doczekał się właśnie kolejnej adaptacji, tym razem elektronicznej, za sprawą panów z Ubi Soft.

O wygląd na Waszym miejscu bym się nie martwił! Gry z disneyowską licencją, choćby były mało grywalne, rzadko są produktami niedopracowanymi graficznie. Również i tym razem już od samego początku jest na czym oko zawiesić. Wspomniany cel-shading, czyli specyficzny rodzaj cieniowania trójwymiarowych obiektów, sprawia, iż Disney's PK prezentuje się niczym animowany film. Ruchy postaci są płynne, zabawne, a dźwięk szybkiego tupotu płetw Donalda potrafi być naprawdę rozbrajający. Ale czego oczekiwaliśmy po grze, w której fajtłapowaty, sepleniący kaczor odgrywa rolę bohatera? Czyni to z niewypowiedzianym wdziękiem i doprawdy nie rozumiem, jak można nie lubić tego pociesznego ptaka.

Grę przepełnia mnóstwo komicznych elementów. Począwszy od prezencji samego bohatera, przeciwników o dziobach wielkich jak u zmutowanego tukana, poprzez naszego przewodnika, co jakiś czas urozmaicającego grę swoją obecnością, aż po wiele drobnych niuansów. Humor spełnia kluczową rolę, gdyż całość zaczyna nabierać nowego wymiaru – szybko zaczyna się dostrzegać nutkę ironii i parodiowe elementy, za pomocą których twórcy otwarcie drwią sobie ze wszystkich komiksowych i filmowych superherosów, z takimi tuzami uniwersum DC jak Batman czy Superman, na czele. I być może właśnie dzięki temu zabiegowi, dla osób, które „nie trawią" tamtych, pełnych patosu facetów w obcisłych getrach, ta właśnie gra o „superbohaterze z przymrużeniem oka", może okazać się łatwiej przyswajalnym kąskiem.

Wachlarz ruchów, jakimi dysponuje nasz bohater, jest początkowo niewielki, jednak podczas wędrówki i w zależności od potrzeby, rozszerza się o nowe możliwości. Możemy jak przystało na grę o platformówkowym charakterze, biegać, skakać i chwytać się przedmiotów, by następnie wspiąć się na nie. Shooterowy klimat wprowadza możliwość strafe'owania, czyli poruszania się na boki z twarzą zwróconą w stronę celu. Jednak tu mamy innowację, gdyż podczas tej czynności, możemy również poruszać się do tyłu i do przodu, co znacznie zwiększa nasze pole manewru. Walkę z przeciwnikami ułatwia funkcja automatycznego celowania, uaktywniana po użyciu odpowiedniego przycisku. PK pruje do swoich oponentów ze swojej super broni przytwierdzonej do nadgarstka. Różne rodzaje amunicji to dopiero początek. Powraca również tutaj motyw znany choćby z kolejnej serii shooterów fpp (Duke Nukem), czyli jetpack, dając kolejny dowód na wielofunkcyjność broni Donalda. To właśnie ona umożliwia mu wykonywanie długich skoków czy też unoszenie się w powietrzu. Pozazdrościć.





Z pozostałych atrakcji czeka nas jazda samochodem PK'a, odpowiednim do jego rangi. Przed nami wiele etapów, początkowo mało zróżnicowanych, aczkolwiek ładnych, a następnie jeszcze nieco innych, takich jak baza, statek kosmitów czy Area 52, podczas których będziemy musieli poddać wielu kosmitów przykremu dla nich procesowi dezintegracji. By w finale wywalić ich statek z ziemskiej orbity wprost do czarnej dziury i utrzymać swój status bohatera.

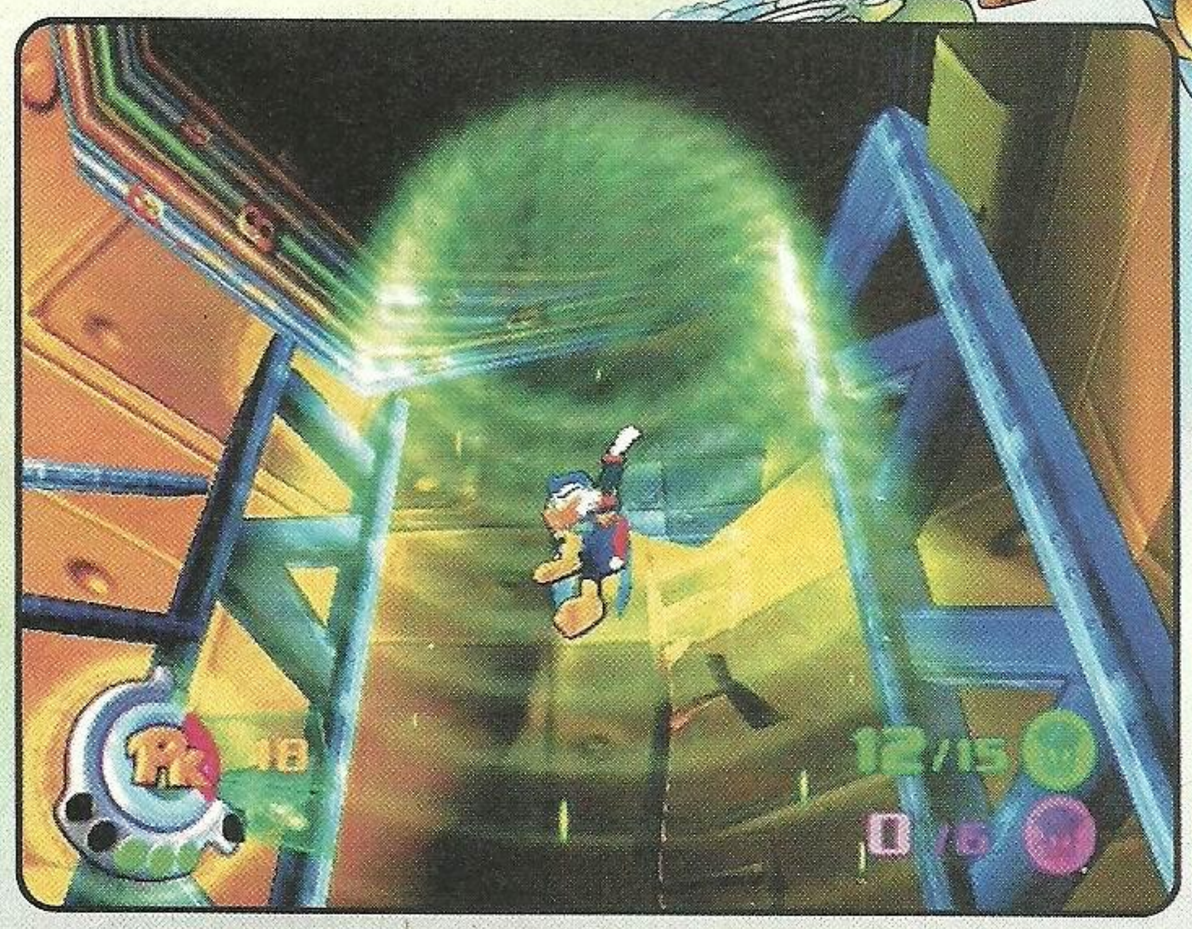
Zamaskowany PK biega więc po trójwymiarowych etapach, skacze, zbiera bonusy, strzela, rozwala przeszkody, kasuje kolejnych nieprzyjaciół, omija rozpadliny i rażące prądem zapory, unika detektorów ruchu, które po jego wykryciu uruchamiają działka, co jakiś czas ratuje więźniów z rąk okrutnych kosmitów lub umila sobie życie podczas przejażdżki pojazdem.

Wszystko to okraszone muzyczką w nowoczesnym stylu – momentami spokojną, czasem szybszą, ale nie natrętną i pasującą do klimatu. Wartym odnotowania jest jeszcze ciekawy zabieg, wnoszący nieco do gatunku platformówek i nadający grze jeszcze więcej komiksowego designu gry. Mianowicie – efekty dźwiękowe, ale nie tylko w formie słyszalnej, a raczej jako napisy dźwiękonaśladowcze pojawiające się obok przedmiotu bądź postaci wydającej dany dźwięk. Jest ich dużo i wygląda to naprawdę wyśmienicie.

Gra spodobała mi się. Donald pod postacią PK'a urzeka swoją charakterystyczną osobowością, a autorzy gry ewidentnie przysłużyli się do tego obdarzając jego przygody niezłym klimatem. Jest bardzo komiksowo, a komiksy potrafią przykuć na długo. Nawet te z Donaldem! Kolorowa grafika 3D wywołująca wrażenie rysowanego filmu animowanego, onomatopeje pojawiające się gęsto na ekranie, towarzyszące zaistniałym dźwiękom, bohaterowie i cała otoczka – to wszystko oddziałuje w bardzo pozytywny sposób. Jeżeli lubisz komiksy lub animowane filmy Disneya, nie przeszkadza Ci niezbyt górnolotny scenariusz, a szukasz nieskomplikowanej i przyjemnej zręcznościówki – dobrze trafiłeś.

Jeśli na któryś z postawionych warunków odpowiedziałbyś przecząco – raczej nie masz tutaj czego szukać.

Gangst



Donald jest lepszy od Taza - mimo, że obie gry oparte są na podobnej technice generowania grafiki. Ale miodność w DD:WIPK jest jakby większa.

PS2 i GCN

Niezła komiksowa zręcznościówka. Donnie rocks!

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Disney Int.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, GCN Memory*

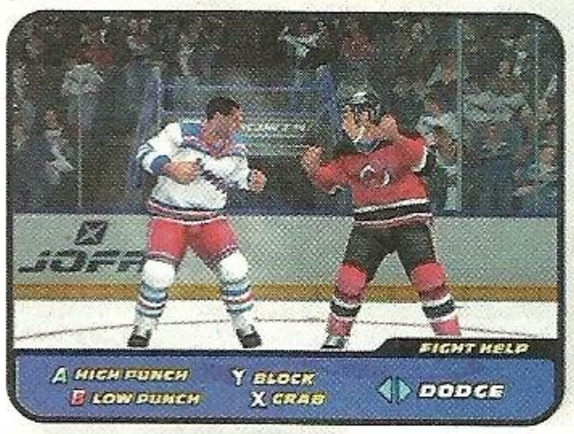
7.0

Grafika jest miejscami lepsza, niż w ubiegłorocznej edycji. Pojawiły się liczne drobiazgi, które porpawiają wizerunek gry. A możliwość wywalenia zawodnika za bandę to total!

NHL Hitz 20-03

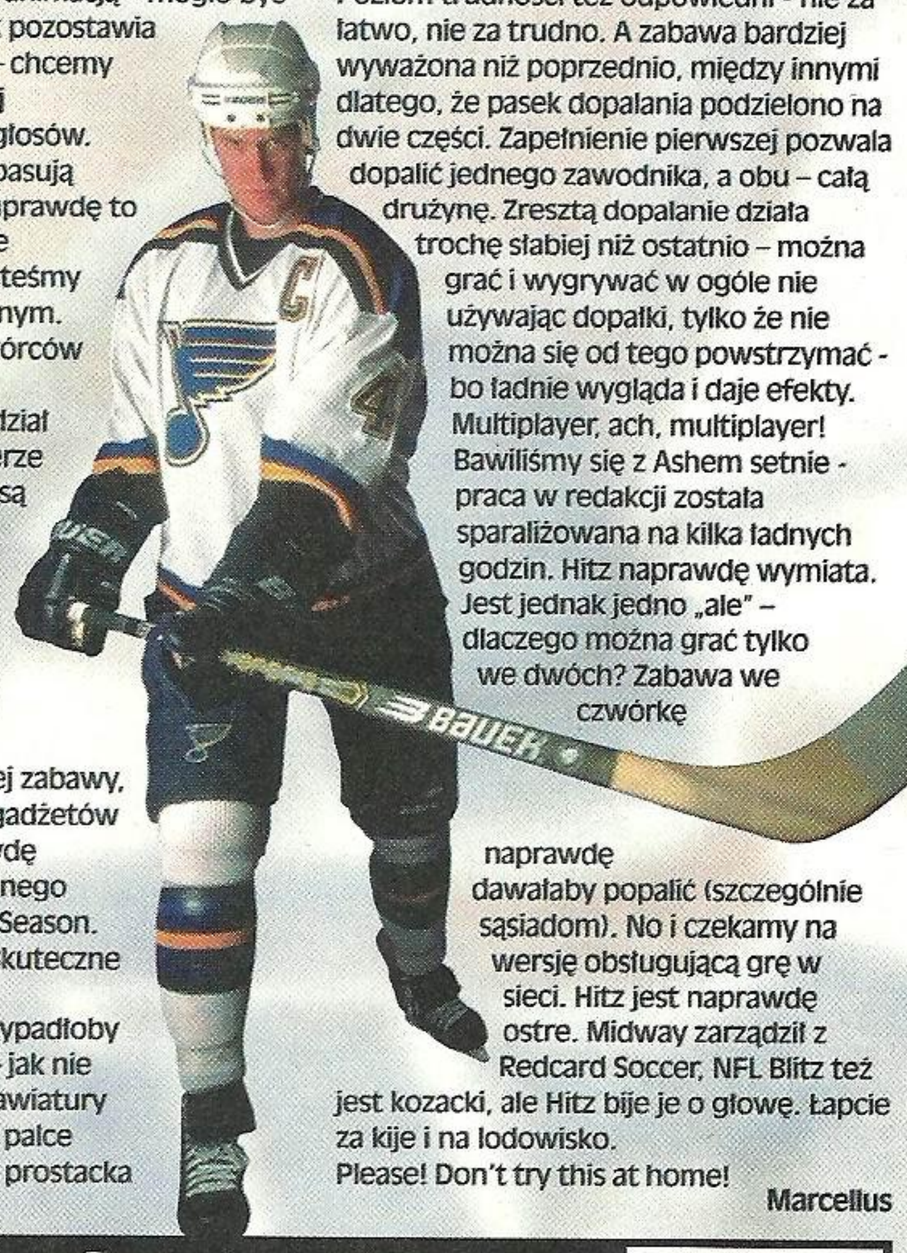
Tu się nie ma co wczytywać, tu trzeba grać. Po prostu. Jeżeli czasami masz ochotę odpocząć od „poważnych" multiplayerowych gier w stylu PESa, to łap się za Hitz. To jest właśnie to, czego potrzebowałeś.

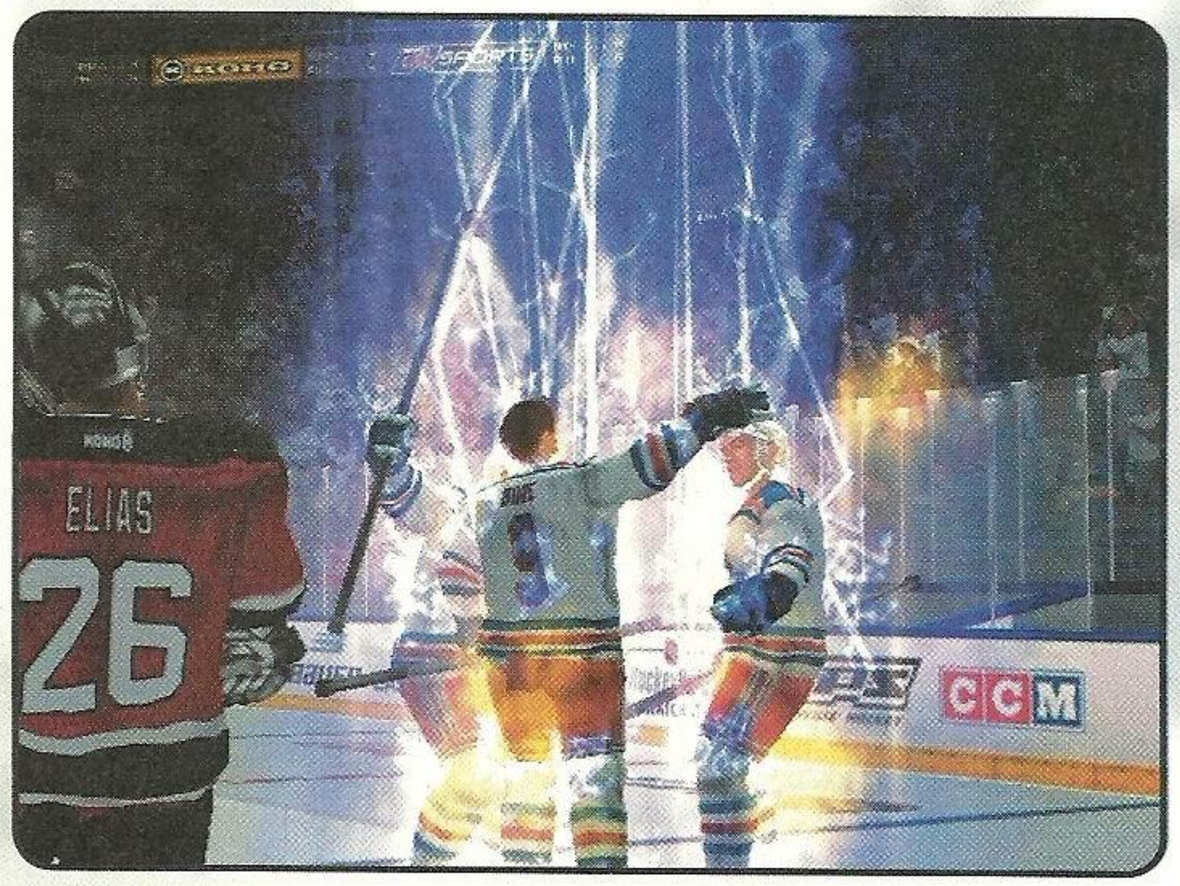
Pierwsza odsłona Hitz była chłodna, ale ta jest chłodniejsza (brrr...). Dzięki temu, że Midway w ciągu ostatniego roku dopracowało wiele aspektów rozgrywki, Hitz (jak na grę arcade'ową) stał się bardzo wyważony, dopieszczony i wciągający nie tylko przy okazji pojedynków z kumplem. Duży tryb Franchise Mode, który przypomina ten z Redcard Soccer, pozwala zbudować swoją własną drużynę i stanąć do walki na ubitym lodzie z wieloma wykręconymi przeciwnikami - pokonasz zombiaki, rycerzy, piratów i inne wymyślne drużyny na równie wymyślnych arenach. No i ulepszysz swoich zawodników. Wszystko to w drodze na szczyt hokeja, gdzie spotkasz najlepsze drużyny z NHL.
Ale Franchise Mode jest wierzchołkiem góry lodowej. Prawdziwa siła Hitz, tak jak zresztą każdej sportowej gry Midwaya, leży w trybie multiplayer. W tym przypadku jednak opiera się to na trochę innej zasadzie niż PES czy pozostałe świetne gry sportowe. Hitz oprócz wciągnięcia po szyję i kompletnego zaangażowania daje mnóstwo radochy, takiej nieskrępowanej, czystej. PES wymaga trochę innego podejścia. Trzeba dużo więcej kombinować, nie wolno się za bardzo wyluzować. A Hitz odpręża, bramka jest tylko bramką. Ale to, co się dzieje pomiędzy ich strzeleniem powoduje, że każdy gracz będzie się bardzo głośno śmiał i równie głośno rzucał gromy na przeciwnika, który potężnym bodiczkiem wysłał naszego gracza poza lodowisko. A jako, że jest to część zabawy, to rewanż jest szybki i równie brutalny – o to chodzi panowie!
Recepta na Hitz jest prosta: daj graczom - nie tylko wielbicielom hokeja - to coś, co spowoduje, że nie będą chcieli odejść od pada. Uprość zasady, zmniejsz liczbę zawodników na boisku – wystarczy trzech plus bramkarz. Zwiększ brutalność rozgrywki oraz szybkość, z jaką wszystko dzieje się na lodowisku, dodaj rozwiązywanie nieporozumień za pomocą pięści. Ostatni składnik to proste sterowanie – nie trzeba być wirtuozem pada, z setkami godzin wygranych w nawalankach Capcomu, żeby szybko załapać, o co chodzi.



Każdy już po pierwszym meczu będzie orientował się w podstawowych zagraniach. Potem przyjdzie czas na eksperymenty i sprawdzanie skuteczności poszczególnych zagrań - ale bodiczek i tak jest podstawową bronią. Jatka na boisku jest nieprzeciętna, nawet przez chwilkę nie można odetchnąć - latają kaski, sypie się pleksiglas, kości trzeszczą, a lód aż jęczy pod padającymi ciałami. Szybko, mocno, ostro! Midway dostarczył nam wspaniałą zabawę, dzięki której można błyskawicznie odreagować wszelkie niepowodzenia i stresy codziennego życia.
A jednocześnie nie usłyszymy cierpkich komentarzy ze strony przeciwników brutalnych gier, takich jak GTA3 czy bezsensownych (w oczach niektórych) strzelanek, gdzie trup ściele się gęsto, a krew wylewa się z ekranu. W końcu to tylko hokej... Buahahaha.
Graficznie Hitz niewiele się zmienił, ale jest lepiej niż było; ulepszono modele zawodników i teraz wyglądają bardziej naturalnie (oprócz zombiaków), lepsze są tekstury (choć na zbliżeniach jest trochę gorzej), świetne areny i publika (czy tylko Midway potrafi ją dobrze zrobić?). Jest tak, jak być powinno. Animacja jest naprawdę spoko, ale mogło być lepiej – to znaczy więcej. Zbyt szybko zaczynamy oglądać to, co już widzieliśmy. Ale z drugiej strony – po co nam więcej animacji? Ważne, żeby było szybko i ostro jak diabli, a Hitz pod tym względem nie zawodzi. Pioruny trafiające zawodników, czy ich płonące koszulki wyglądają lepiej niż w zeszłym roku, czyli naprawdę dobrze, ale tak jak z animacją – mogło być tego więcej. Dźwięk pozostawia podobne wrażenie – chcemy mieć więcej bardziej zróżnicowanych odgłosów. Muzyczki są niezłe, pasują klimatem, ale tak naprawdę to nie zwraca się na nie większej uwagi – jesteśmy pochłonięci czym innym. Jedna uwaga dla twórców – proszę, żeby komentator nie siedział już nigdy w kontenerze na śmieci – odgłosy są przytłumione, jakby dobiegały ze studni. Ale da się to przeżyć bez bólu, czego nie można rzec o starciach na lodzie... hehehe.
Hitz to kupa świetnej zabawy, treningi, mnóstwo gadżetów do odkrycia, naprawdę solidne tryby dla jednego gracza – Franchise i Season. Cieszy też proste i skuteczne sterowanie, które pececiarzom nie przypadłoby zapewne do gustu – jak nie obłożono połowy klawiatury tak, że można sobie palce połamać, to gra jest prostacka i płytka - przynajmniej tak słyszałem. Poziom trudności też odpowiedni - nie za łatwo, nie za trudno. A zabawa bardziej wyważona niż poprzednio, między innymi dlatego, że pasek dopalania podzielono na dwie części. Zapełnienie pierwszej pozwala dopalić jednego zawodnika, a obu – całą drużynę. Zresztą dopalanie działa trochę słabiej niż ostatnio – można grać i wygrywać w ogóle nie używając dopałki, tylko że nie można się od tego powstrzymać - bo ładnie wygląda i daje efekty.
Multiplayer, ach, multiplayer! Bawiliśmy się z Ashem setnie - praca w redakcji została sparaliżowana na kilka ładnych godzin. Hitz naprawdę wymiata. Jest jednak jedno „ale" – dlaczego można grać tylko we dwóch? Zabawa we czwórkę naprawdę dawałaby popalić (szczególnie sąsiadom). No i czekamy na wersję obsługującą grę w sieci. Hitz jest naprawdę ostre. Midway zarządził z Redcard Soccer, NFL Blitz też jest kozacki, ale Hitz bije je o głowę. Łapcie za kije i na lodowisko.
Please! Don't try this at home!

Marcellus





Możliwość „podjarania" zawodników w dowolnym momencie to niezła sprawa. Są szybsi, celniejsi, no i przede wszystkim walą lepsze „bodiczki"

PlayStation 2 — *Ma moc, jak Luke Skywalker. Świetna dla kilku graczy.* — **8.7**

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock, Memory Card*

Xbox — *Szybciej się doładowuje, ale wygląda praktycznie tak samo.* — **8.7**

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

Get your engine running, head on to the highway... Born to be wiiiiiiid!!! Hell yeah!

Burnout 2 zjada na śniadanie wszystkie zręcznościowe wyścigi, jakie ukazały się do tej pory na konsolach nowej generacji!
Gra jest bez dwóch zdań rewelacyjna!
To także najładniejszy i najbardziej dopalony graficznie wyścig na PlayStation 2!
Prawdziwa perełka!

Burnout 2
Point Of Impact

Prawda jest taka, że uwielbiam wyścigi. Ale te zręcznościowe. Oczywiście – doceniam fachowość Gran Turismo, czy Colina. Ba, mogę nawet zrozumieć gości kupujących sobie kierownicę z force feedbackiem i Nascara czy formułę, by czesać kolejne, co raz lepsze czasy. Mnie jednak nie kręci grzebanie w ustawieniach samochodu, czy monotonne owale. W sumie dobrze, że wszyscy mamy różne gusta - dlatego proponuje się nam różne gry.
Od zawsze katowałem Ridge Racera czy Sega Rally. Za czasów świetności 32-bitowych systemów te gry miażdżyły, stanowiły wyznacznik mocy... Z czasem ich sława przebrzmiała, rozpłynęła się, a moc pokazywały inne pozycje. Jednak na Burnout 2 czekałem nakręcony jak ruski zegarek przez pierwszą część, chyba trochę niedocenioną.
To, co ujrzałem po odpaleniu gry przerosło jednak moje oczekiwania.

FUTURE IS NOW

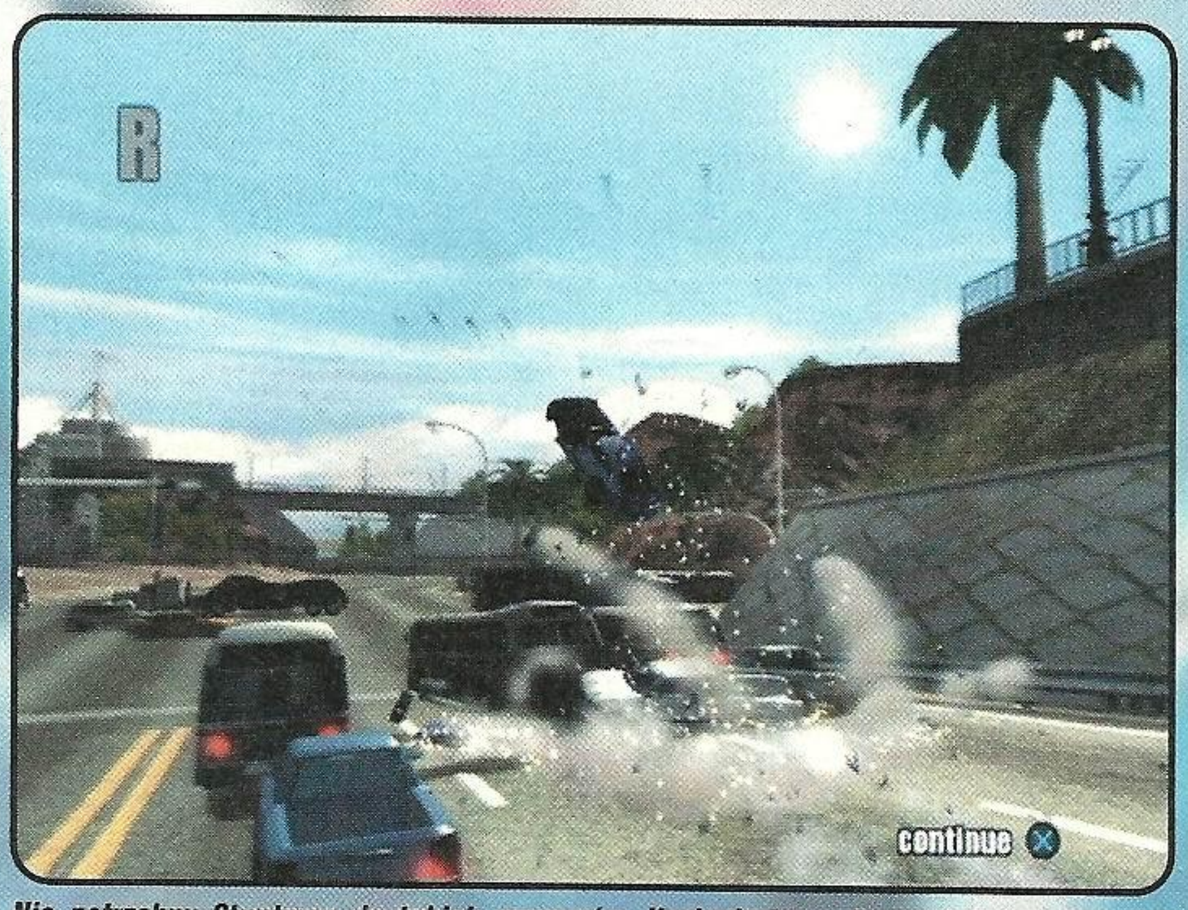
Do wszystkich fanów arcade'owych racerów: to jest, panie i panowie, Ridge Racer nowej generacji. Burnout 2 oszałamia, wgniata w fotel, nie pozwala odejść od konsoli. Najlepiej załatwcie sobie zwolnienie lekarskie ze szkoły czy pracy na następny dzień, bo Wasze ręce będą przyklejone do pada przez całą noc. To najszybsza gra wyścigowa na PS2. Nawet Wipeout Fusion jest wolniejszy, nie mówiąc o innych wyścigach samochodowych. Uczucie prędkości jest wręcz niesamowite, dawno nie skakałem z wrażenia przed telewizorem, nie wychylałem się na boki, mijając o włos nadjeżdżającego z przeciwka TIR-a. Bo warto Wam wiedzieć, że w Burnoucie promowany jest agresywny i jak najbardziej szalony styl jazdy. Najlepiej jechać pod prąd, omijając inne samochody dosłownie w ostatnim momencie. W zamian za to ładuje się specjalny meter turbosa, burnoutu właśnie. Po odpaleniu go jest jeszcze szybciej, mocniej, lepiej, silniej – nawet załamuje się perspektywa w fajnym efekcie graficznym. Dalej nie opłaca się zjeżdżać na prawy pas, ale ciągnąć na pełnym speedzie i lawirować w ruchu, by włączyć kolejną dopałkę i kolejną... Cudo.
Fakty: 32 trasy, w tym kilka dość realistycznie odtworzonych amerykańskich lokacji. Niektóre trasy wzorem Ridge Racera mają pozamykane przejazdy, które potem, w miarę naszych postępów, zostają otwarte. Są trasy miejskie (z kapitalnym ruchem ulicznym), obwodnice, górskie szosy. Wszystko ciekawe i atrakcyjnie podane. Jest 21 samochodów o sporym zróżnicowaniu – od pickupów, przez sportowe wózki aż do hotroda. Niestety, nie ma licencji, ale łatwo można rozpoznać modele, na których wzorowali się autorzy.
Zaczynamy zabawę w szkole – konsola uczy jak grać w Burnouta. Jak nabijać booster skacząc, ślizgając się na zakrętach, czy przemykać tuż przed nosem pojazdów nadjeżdżających z przeciwka. Potem otwierają się właściwe tryby: Championship, Crash, Single Race, Multiplayer. Głównym trybem jest oczywiście Championship, skonstruowany bardzo sprytnie – w zamian za miejsca na podium odblokowują się kolejne zadania i samochody. Wygrasz pierwsze trzy wyścigi, pojawia się możliwość zdobycia hotroda w kolejnych zawodach. A potem Chase, czyli pościg policyjną furą za łamiącymi przepisy kierowcami. I znowu seria wyścigów.
Na początku zabawa może wydawać się łatwa i chyba w rzeczy samej taka jest. Kilka godzin i pierwszy tryb ukończony

Natychmiast za to pojawia się bardzo trudny Custom Championship. Czyli – jeżdżenia jest, wbrew pozorom, sporo! W pierwszym Buronoucie wypadki stanowiły nieodłączny element wyścigu, nabijały punkty. Tutaj podczas zawodów też są efektowne dzwony, ale trzeba ich unikać – od tego jest specjalny tryb Crash. To jest krok we właściwą stronę, o to chodzi. Wyścig to wyścig.
Gra nie jest jakoś potwornie długa, ale na pewno nie da się jej ukończyć w dwa dni. Nie żałuję ani jednej sekundy spędzonej z Burnoutem 2. Będę kończył jeszcze raz. Ale pamiętajcie, że ja kocham zręcznościówki...

SHE'S GOT THE LOOK!

B2:POI to najlepiej wykonane wyścigi na PS2. Gdy odpalaliśmy je po raz pierwszy, za moimi plecami rozległy się liczne cmoknięcia i zduszone jęki wyrażające aprobatę. PS2 jeszcze potrafi i to całkiem nieliche sztuczki: pseudo bump maping (czyli tekstury z wypustkami, na przykład chropowaty asfalt, a pseudo dlatego, że PS2 nie ma sprzętowego wspomagania dla tej technologii, autorzy zrobili to sami), refleksje na karoserii liczone w czasie rzeczywistym przez konsolę, tu

Brakuje jednego elementu: prasowania. Chciałbym, aby TIR mógł sprasować małego compact cara przyciskając go do ściany. Cóż, może następnym razem.



Nie potrzebny Stuntman do takich wyczynów. Kaskaderka w Burnout 2 jest trzy razy bardziej efektowna. Kocham tę grę!!!

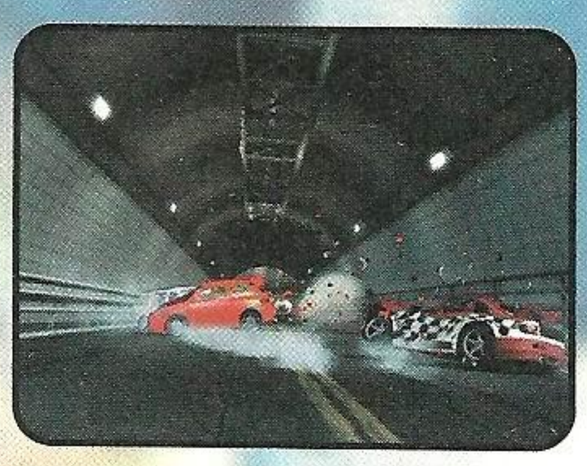
widać odbijające się otoczenie gry (a nie sztucznie nakładane – jak w Gran Turismo 3), kapitalne efekty słońca i latarni, efekty pogodowe, odbicia w kałużach, anty-aliasing... A także niewiarygodnie wręcz bogate otoczenie. Miasto wygląda jak miasto, a nie trzy powtarzające się bloki. Ruch na autostradach to nie dwa samochody jadące w Waszą stronę, a kilkanaście. Do tego rzeczy chyba najważniejsza: 60 klatek animacji na sekundę (jest przełącznik na 50/60hz), absolutnie żadnych spowolnień i coś dla właścicieli telewizorów widescreenowych (obraz w 16:9) oraz plazmowych ekranów (opcja progrssive scan). No tutaj to już jest totalny wypas.

Jedyną rzeczą, nad którą autorzy mogli popracować są modele samochodów. Momentami wyglądają trochę za bardzo plastikowo.

Muza jest mocna i dynamiczna, z lekkim posmakiem riffów gitarowych, ale na szczęście bez wyjących smutnych gości. Prawda – efekty silnika mogły być lepsze, ale odgłos towarzyszący odpaleniu turbosa konkretnie wali po uszach. Warstwa audio może nie jest doskonała, ale dobra. Na dokładkę w Dolby Pro Logic II.

UPS. MULTI.

Jedyną rzeczą, która w Burnoucie 2 odstaje od niemal perfekcyjnej w moich oczach reszty jest tryb multiplayer. Można ścigać się we dwie osoby, ale animacja spada do 30 klatek na sekundę, a otoczenie jest zubożone. No i nie czuć już tak tej szybkości, intensywności, mocy. Szkoda. Może w Burnoucie Trzecim, albo... Hmm, może na czarnym pudle Microsoftu uda się wyciągnąć 60 klatek w multi. Jest także doskonały na



imprezę tryb Crash na czterech graczy, ale podchodzą oni do zadania po kolei.

FOR THE RECORD

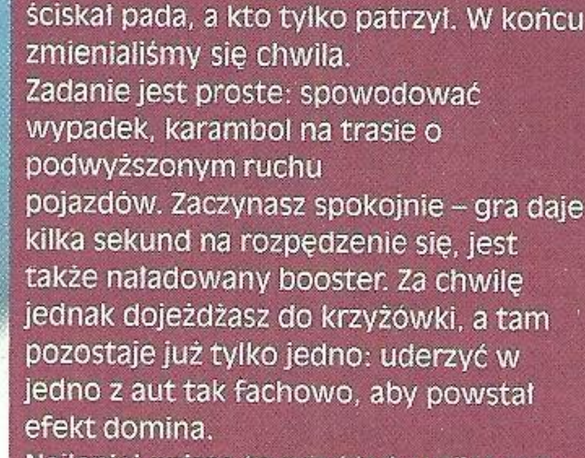
Promocja Burnouta 2 przygotowana przez Acclaim narobiła niezłego szumu w mediach. Zresztą już poprzednia, przy okazji premiery Turok Evolution była równie ciekawa. Otóż wydawca poszukiwał trzech pełnoletnich mężczyzn, którzy z własnej woli udadzą się do urzędu i zmienią swoje imię na... Turok. W zamian za to firma oferowała konsole i pokaźny zapas gier. Oczywiście znaleźli się chętni i po ulicach Londynu chodzi sobie trzech Turoków. Turok Smith, hehe.

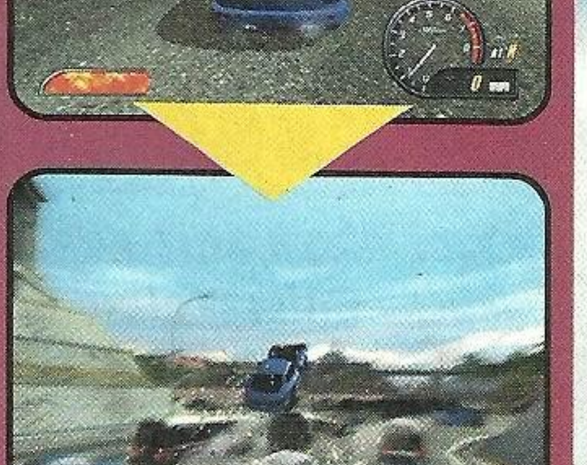
Ale wracając do Burnouta – promocja wyglądała następująco: jeśli w dniu premiery gry dostaniesz mandat za przekroczenie prędkości, Acclaim zapłaci go za Ciebie. Ostro, prawda? Na razie nie mam informacji o tym, ile fanów Burnouta zginęło w wypadkach, ale trzeba przyznać, że firma promuje swoje produkty niekonwencjonalnymi metodami. I ma co promować – najlepszy adrcade'owy wyścig samochodowy na PlayStation 2.

LET THEM KRAWL

Na koniec mała sugestia. Zaproście kolegów - posiadaczy wypasionych pecetów. I pokażcie im Burnout 2 na trzyletniej PS2. Dajcie im zagrać. Posłuchajcie ich, gdy zaczną na siłę marudzić szukając błędów czy niedoróbek; skwitujcie to ironicznym uśmiechem. A w końcu nabijajcie się z nich w kułak, gdy przyłapiecie ich na szperaniu w sieci w poszukiwaniu terminu wydania B2: POI na PC. Właśnie dla takich gier mamy konsole!

Gulash





Liczba przeciwników podczas wyścigów nie wychyla się poza czterech. Mają spore fory u konsoli, ale można ich także podpuścić na czołowego dzwona. Super sprawa.

CRASH! BOOM! BANG!

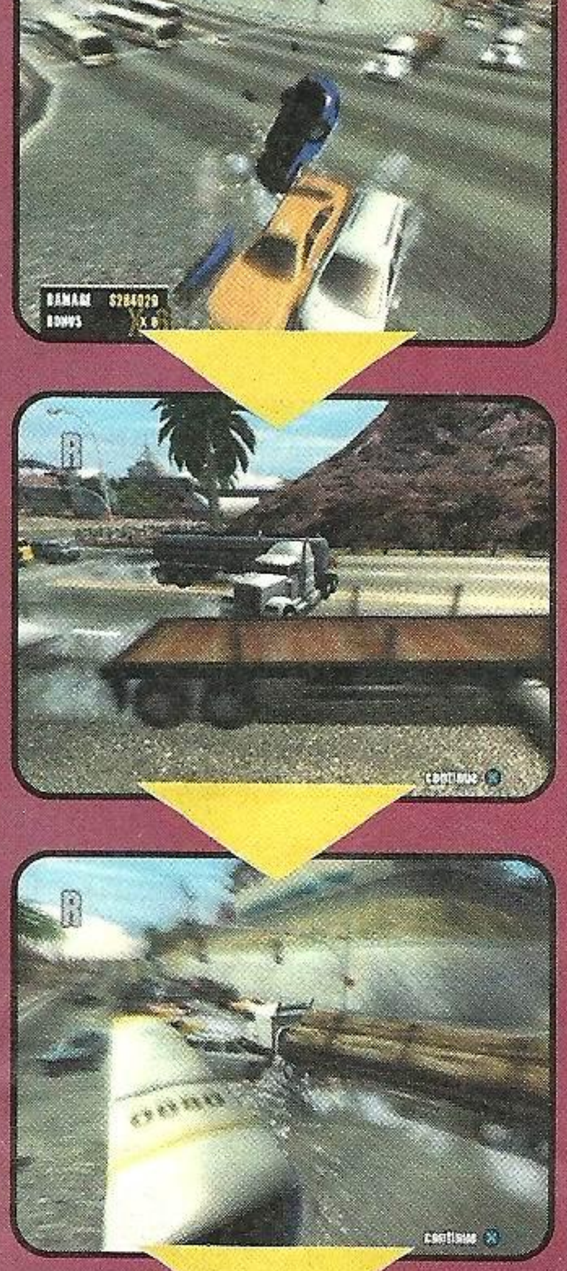
Tryb Crash, czyli kraksy, to jak dla mnie gwóźdź sezonu. Mając tak wspaniały silnik i równie doskonale opracowany model fizyczny autorzy proponują to, co najbardziej efektowne, podniecające i szalone: zabawę w demolkę na autostradzie. Prawie pobiłem się w redakcji z Marcelem o to, kto będzie ściskał pada, a kto tylko patrzył. W końcu zmienialiśmy się chwila.

Zadanie jest proste: spowodować wypadek, karambol na trasie o podwyższonym ruchu pojazdów. Zaczynasz spokojnie – gra daje kilka sekund na rozpędzenie się, jest także naładowany booster. Za chwilę jednak dojeżdżasz do krzyżówki, a tam pozostaje już tylko jedno: uderzyć w jedno z aut tak fachowo, aby powstał efekt domina.

Najlepiej opisze to przykład: walisz przy prędkości 200 kilometrów na godzinę w pickupa stojącego na światłach przed skrzyżowaniem i obserwujesz, co dzieje się dalej. A dalej jest tak: Twój samochód wybija się z półciężarówki i leci do przodu koziołkując w powietrzu. W locie ląduje się w autobus, który się przewraca i tarasuje ruch na krzyżówce. Wbija się w niego pięć samochodów osobowych, na końcu poprawia wiozący drzewo osiemnastokołowiec. Latają koła, szkło, zderzaki i klapy bagażników. W tym samym czasie stuknięty na początku pickup został pchnięty na drugi pas i robi równie ciekawe akcje. Dzwon za dzwonem za dzwonem dzwon - wszystkie auta dzwonić chcą!!!

Oczywiście, wszystko w zwolnionym tempie, z lekkim blurem animacji, z dynamicznymi cięciami – kamera przełącza się płynnie między kolejnymi wypadkam. Na końcu zaś cały karambol pokazuje z góry śmigłowiec i liczone są punkty. Im większy pojazd uczestniczy w kraksie, tym większa zdobycz. Mnożnikiem jest liczba rozbitych aut. Podsumowenie - jeden z trzech medali. Crashy jest piętnaście – jedne trudne, inne dość proste. Ale wszystkie są na maksa efektowne. Będę włączał tę grę przez najbliższy rok, choćby po to, by pobawić się wypadkami.

Nie zapomnę mojej reakcji, gdy nie trafiłem w żaden samochód i po prostu wybiłem się ze sporego krawężnika w powietrze. Lot wręcz kosmiczny! Obroty, rotacja! Toż to po prostu balet samochodowy! A wszystko w zwolnionym tempie... Drugą rewelacyjną akcję wykonał Marceli na zakręcie jakiejś górskiej drogi. Udało mu się wjechać tak w środek ruchu, że jakimś cudem wyrzucił autobus ze skarpy! Zsuwał się i zsuwał, aż wreszcie spadł... Widok przecudowny. Ludzie, tutaj tak jest za każdym razem! Graliśmy w Crash Mode ponad pięć gdzin bez przerwy i właśnie jak skończę to pisać, wracam do konsoli! Tak się powinno robić dodatkowe tryby gry, właśnie tak! Warto mieć Buronuta 2 choćby dla Crasha właśnie!



PlayStation 2

Pokaz możliwości PS2, a przy okazji totalny wypas. Kupcie tę grę!

- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Criterion
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

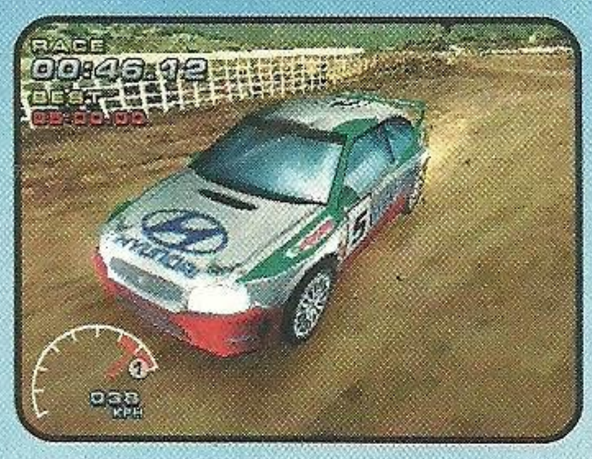
9.5

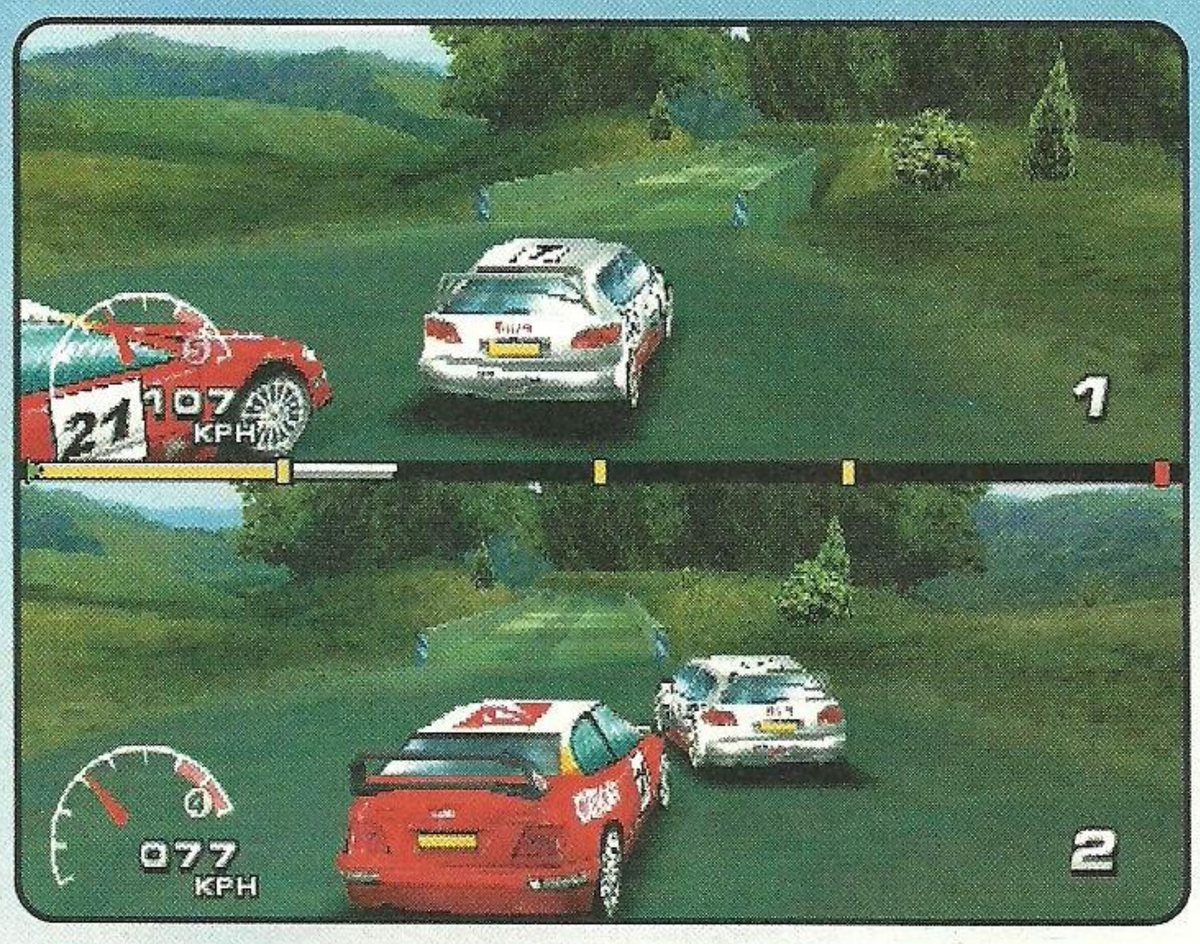
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Force Feedback*

WRC Arcade

Na konsolach next-gen właśnie pojawił się mocarny Colin McRae 3, ale stareńki PSX również został obdarowany rajdowym tytułem. O swoim dziecku nie zapomniało Sony i wypuściło zręcznościową wersję hitu z PS2.

Kolejny miesiąc i kolejna niespodzianka! PSX odchodzi bardzo, ale to bardzo powoli. Nie ma w tym nic złego, a te ostatnie podrygi potrafią być bardzo owocne. Kto się spodziewał, że po dwóch latach od wejścia na rynek PS2 dostaniemy na PSXa coś więcej niż popłuczyny? A jednak zdarzył się cud i WRC Arcade nadjechało. Jak długo na PSXie nie graliście w solidnego racera? Całe wieki. No to zapraszamy, bo wprawdzie WRC Arcade nie jest hitem na miarę starego Colina z PSXa, ale daje sporo radości, a przede wszystkim jest długi, nawet bardzo. Jeżeli zechcecie przejść go całego, to czeka Was ponad 100 wyścigów. Niewiarygodne? A jednak. Wprawdzie programiści sprawili to za pomocą prostej sztuczki, ale zawsze. WRC Arcade zawiera kilka trybów gry, które zapewnią Wam sporo zabawy.





Można ścigać się we dwie osoby - animacja trochę zaczyna zwalniać, ale to chyba bolączka większości wyścigów na PSOne.

Pierwszy to Super Special – składa się on z trzech serii wyścigów o różnych poziomach trudności. Na Easy są tylko trzy odcinki specjalne do przejechania, na Medium jest ich sześć, a na Hardzie – osiem. Na każdym z odcinków musimy wyprzedzić przynajmniej dwa samochody, żeby liczyć na końcowy sukces. Jak widzicie, nie jest to typowy rajd, gdzie walczymy tylko z czasem, są też przeciwnicy. I powiem Wam, że potrafią być całkiem upierdliwi. Jeżeli mamy ochotę samotnie powalczyć z czasem, to spróbujmy sił w Time Trial. Ten zazwyczaj zaniedbywany tryb potrafi przecież przynieść sporo radości, a już szczególnie wtedy, gdy nie ma się wielkiego wyboru. Ostatnim trybem jest Grid Race. Jest to wyścig przeciwko trzem przeciwnikom, na jednej z czternastu podstawowych tras. Po wygraniu wszystkiego (dziewięćdziesiąt osiem wyścigów) odkrywamy dodatkową, ukrytą trasę. Bardzo prosty jest sposób, w jaki osiągnięto aż taką ilość wyścigów – wzięto czternaście tras, które obecne są w grze (są to znane z WRC lokacje – Monako, Kenia, Anglia, Nowa Zelandia i tak dalej) i przykazano nam, żebyśmy wygrali każdą z nich wszystkimi dostępnymi samochodami. Fur jest siedem: Subaru Impreza, Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Lancer Evolution, Hyundai Accent, Skoda Octavia, Citroen Xsara. Proste działanie arytmetyczne i mamy wynik – 7x14=98. Może nie jest to najuczciwszy sposób na przyssanie gracza do konsoli, ale może okazać się skuteczny. No i pozostaje jeszcze tryb Vs., gdzie możemy ścigać się kumplem na podzielonym ekranie. Wprawdzie widoczność jest raczej marna, ale za to szybkość wyświetlania grafiki stoi na całkiem niezłym poziomie. Ta nieduża na pierwszy rzut oka ilość trybów zabawy przy dobrych wiatrach zapewni Wam przynajmniej kilka dni wytężonej zabawy. Chyba warto. Oczywiście nikt, kto wcześniej widział gry na konsolach next-gen nie powie, że WRC Arcade mu się podobało, ale muszę przyznać, że spodziewałem się czegoś o wiele gorszego. No i miło się rozczarowałem. Każda trasa ma swój klimat, w okolicy pełno jest domków, drzew, zamków i innych elementów krajobrazu. Programiści zmieścili również obiekty latające – nad trasą przeleci czasami samolot, lub zawiśnie helikopter. Nawet kibice nie wyglądają tragicznie. Niestety nie udało się wyeliminować pop-upu, ale przynajmniej go ograniczono. Trasa wyraźnie się dorysowuje, ale na szczęście dzieje się to w przyzwoitej odległości. Samochody nie wyglądają najładniej, ale nie powodują też odruchu wymiotnego. PSX potrafi co prawda trochę więcej – Gran Turismo 2 i Colin McRae 2 udowodniły to już dawno temu, ale ogólne wrażenie jest całkiem dobre.

WRC Arcade nie rozpieszcza specjalnie naszych uszu. Tych kilka piosenek nudzi się bardzo szybko, szczególnie gdy mamy ochotę przejechać wszystkie rajdy. Z drugiej strony silniki brzmią nieźle, pisk opon też jest w porządku, a słychać też różnicę pomiędzy jazdą po asfalcie czy szutrze i tylko odgłosy stłuczek nie robią najlepszego wrażenia. Trasę opisuje nam pilot i ze swojego zadania wywiązuje się całkiem nieźle, choć Nicky Grist z Colina to nie jest – nie ten akcent. Tak więc zarówno oprawa audio, jak i video w WRC Arcade jest całkiem solidna.

Zgodnie z tytułem, styl jazdy oraz sama zabawa są bardzo zręcznościowe. Prosty i przyjemny model jazdy pozwala bezproblemowo zacząć zabawę i pomimo tego, że dość szybko jego niedostatki dają się we znaki, można dobrze się bawić. WRC Arcade jest momentami bardzo szybkie. Wygląda to trochę dziwnie - tak jakby samochody miały nadmiar mocy, ale w końcu to zręcznościówka a nie symulacja. Z trasy nie można wypaść, bo ograniczają nas „ściany", a i wypadki nie powodują dużej utraty prędkości. Najlepsza dewiza to „byle do przodu" - nie należy zbytnio przejmować się zdejmowaniem nogi z gazu, choć czasami mimo wszystko trzeba. WRC Arcade dało mi sporo całkiem solidnej zabawy, mam nadzieję, że Wam również przypadnie do gustu. A zresztą, nie macie wielkiego wyboru, jeżeli chcecie zatrudnić wysłużonego szaraka i poczuć pad w dłoniach. WRC Arcade obroniłby się nawet w czasach świetności PSXa, wprawdzie nie tak dobrze jak teraz, ale nawet wtedy nie zasłużyłby na naganę. Solidna produkcja.

Marcellus

Gra jest zdecydowanie dobra. Jeśli ktoś ma jeszcze PSOne i telewizorek 14-calowy, nie będą mu przeszkadzać duże piksele i kanty.

PlayStation

Nie ma co się zastanawiać - nowy wyścig na PSOne. Niezły.

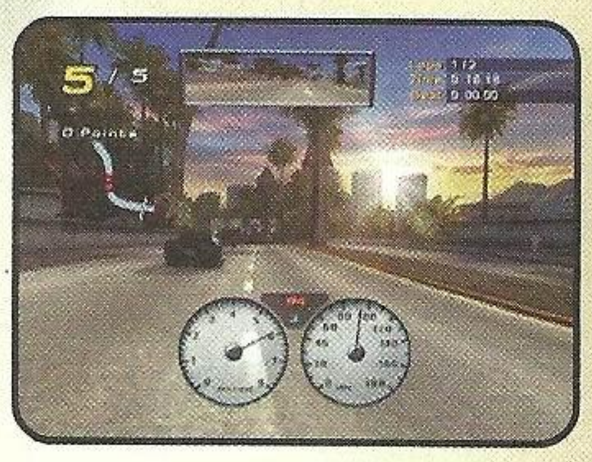
- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* UDS
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mn*

7.1

NFS:HP2 ma wszystko, czego potrzeba w dobrym zręcznościowym wyścigu. Ale tak szczerze mówiąc tej serii przydałby się większy kopniak.



Need For Speed: Hot Pursuit 2

Wyścigi samochodowe to bez wątpienia najpopularniejszy gatunek gier konsolowych. Co miesiąc przez strony Neo Plus przejeżdża ich cała masa. Z mniejszym lub większym rykiem silnika.

Są wyścigi zręcznościowe, symulatory, mutacje symulacji z naciskiem na arcade, megaprodukcje, knoty, gnioty i przeciętniaki. Uff.

Po Burnoucie 2 z ochotą zasiadłem do nowego NFSa. Seria ta budzi wiele pozytywnych skojarzeń, z nią bowiem nierozwiązalnie związana jest historia konsol. Pierwszego NFSa katowałem jeszcze na pożyczonym 3DO... Wspomnień czar, blah blah blah... Mamy końcówkę 2002 roku i NFS powraca w glorii i chwale.

W chwale dlatego, że jest po prostu dobry, rozległy i rozbudowany.

Główne role w tej serii grają oczywiście licencjonowane samochody, prawdziwe bolidy marzeń. Prawie trzydzieści pojazdów (w tym kilka pościgowych aut policyjnych), a do tego kilkanaście upgrade'owanych wariacji to całkiem pokaźna liczba. Porsche, Ferrari, Lotusy, BMW, Mercedesy – długo by wymieniać. Auta są zrobione bardzo dobrze, różnią się zachowaniem na trasie, a w środku siedzi pracujący rękami kierowca. Są dwa widoki zza auta i jedno ze środka (choć widać tylko prędkościomierz i licznik obrotów), a wszystkie doskonale oddają pęd. W końcu to „i feel the need, need for speed" jak mówili chłopcy na filmie Top Gun.

Dwa główne tryby zawierają po trzydzieści zadań. Są wyścigi w systemie „ostatni odpada", jazdy na czas od jednego punktu do drugiego, czy zamknięte kółka. Wygrywając odkrywamy kolejne zadania, samochody, trasy do wykorzystania w innych trybach. Jest to o tyle fajne, że pozostawia graczowi wybór, w jakim wyścigu chce uczestniczyć. Choć i tak trzeba będzie zaliczyć wszystko, by odblokować bonusy.

Jazdeczka nie zmieniła się wiele od czasu Hot Pursuit. W dalszym ciągu zabawa polega głównie na ściganiu się nie tylko z innymi kierowcami, ale także napastliwą i nieugiętą policją. Gliniarze potrafią być naprawdę agresywni – spychają, ustawiają blokady, wzywają posiłki. Sprytnie manewrując można ich jednak pozostawić na drzewie albo na nadjeżdżającej z przeciwka ciężarówce. Gdy jednak uda im się nas zablokować trzy razy – kajdanki na łapy i koniec wyścigu. Fajne jest także to, że gracz nie jest jedynym celem wrednych policjantów. Inni uczestnicy nielegalnego wyścigu również będą molestowani.

Bez problemu można także wcielić się w policjanta w osobnym trybie. Pościg za śmigającymi furami i spychanie ich na boki jest bardzo zacnym zajęciem. Zwłaszcza, że jako glina mamy do dyspozycji śmigłowiec zrzucający jakieś wybuchające śmieci, a także – na żądanie – ustawianie blokad na drodze. Ten tryb znakomicie sprawdza się w multiplayerze. Oczywiście w multi są także i zwykłe wyścigi.

Trasy to kolejny mocny argument przemawiający za NFS:HP2. Jest ich naprawdę sporo, choć nawet na oficjalnej stronie gry nie jest podane, ile. Ich niepodważalną zaletą jest fakt, iż po pierwsze są rozległe, a po drugie zawsze pełne skrótów. Często jedno okrążenie może trwać około dziesięciu minut. Wyścigi odbywają się na miejskich autostradach, obwodnicach, leśnych drogach, krętych i wąskich uliczkach na brzegu morza. Oprawa jest dobra, momentami nawet świetna. Jak już wspomniałem - jest uczucie pędu, a to najważniejsze. Nie widać pikselozy, obiekty to nie kafle wielkości paczki zapałek. Solidne tekstury, mnóstwo drobnych i przyjemnych efektów (promienie słońca, odbicia w kałużach, wodospad, mgła) robią wrażenie. W dowolnym momencie można odpalić matrixowy efekt (gra pauzuje na sekundę, a kamera objeżdża samochód gracza), przy skokach kamera przełącza się na chwilę na boczny widok. Fajne są także replaye z lekką możliwością reżyserki. Gra na ogół śmiga płynnie (czasem, niestety, jakby się dławiła na ułamek sekundy). Kwestią gustu jest natomiast ścieżka dźwiękowa – EA uderzyło w licencjonowany rock. Na szczęście wszystkie kawałki są także w wersjach instrumentalnych.

Znakomicie za to prezentują się odgłosy – policja nawija na CB, słychać wycie syren, pisk opon i jęk silników. Bardzo mi się to podoba.

Jeśli można było coś w tej grze dorobić, to chyba przede wszystkim kolizje. Tutaj ciągle panuje Ridge Racer i samochody odbijające się od siebie jak kartonowe pudła. Koziołki w powietrzu, dachowanie czy jakieś wyższe loty są praktycznie niespotykane, a szkoda. Przydałby się także większy ruch uliczny. Na obwodnicach tego nie czuć, ale w mieście momentami wieje pustką. Oprócz tego – raczej nie mam zarzutów.

NFS:HP2 czy Burnout 2? Warto zaopatrzyć się w obie. Gry są diametralnie różne, choć klasyfikowane pod hasłem „zręcznościowy wyścig". Burnout 2 to adrenalina i fantastyczne kraksy, NFS to prawdziwe fury i zabawa w policjantów i złodziei. Choć mi osobiście pasuje bardziej Burnout 2, to każda minuta z NFSem na PS2 była przyjemnością.

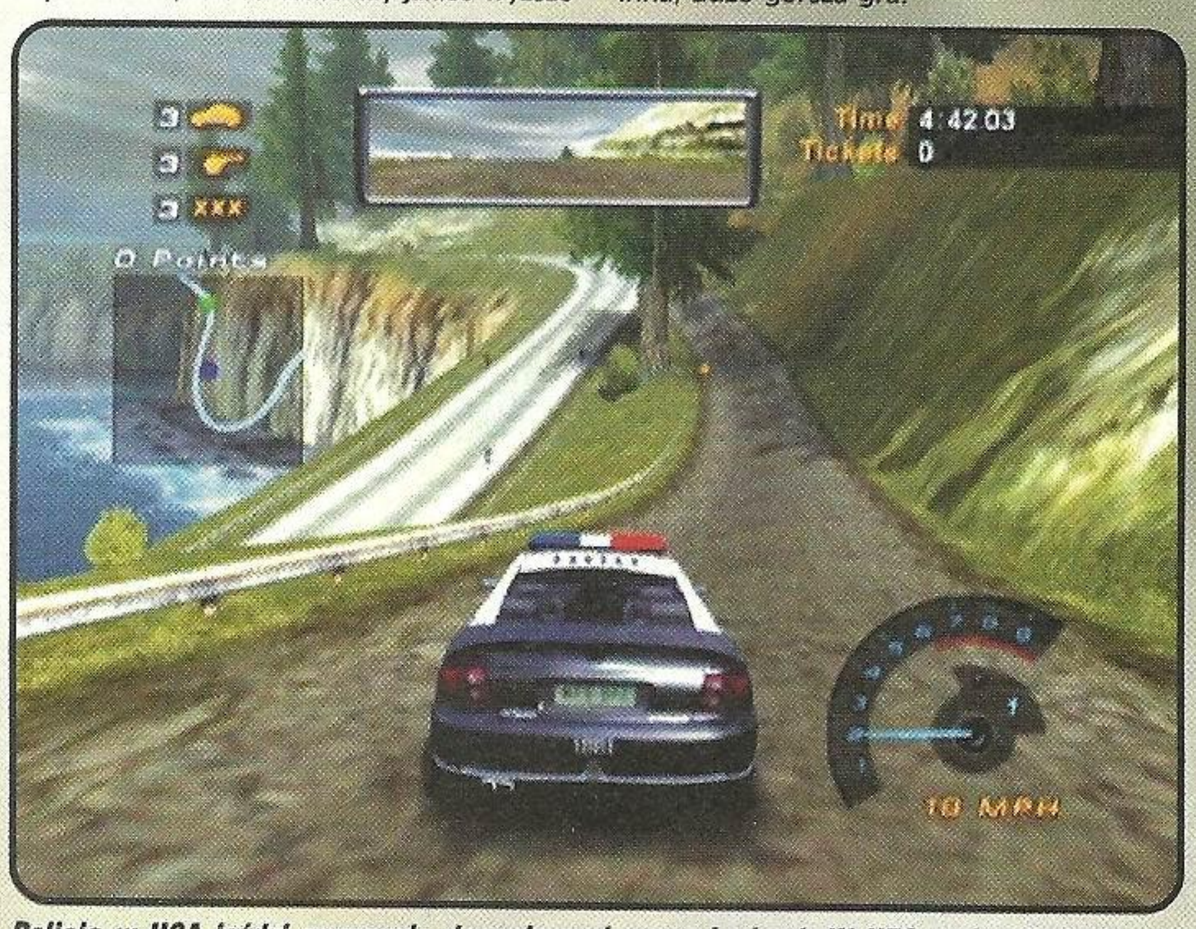
Gulash

PS: XBOX i GameCube

Rzadko zdarza się, że ta sama gra w wersji na PS2 i Xboxa jest... Gorsza na Xboksie. Szczerze mówiąc to chyba pierwszy taki przypadek, jaki mam (nie)przyjemność komentować A jest o co się przyczepić. Zacznijmy od tego, że wersje na Xboxa i Cube są dziełem zupełnie innej ekipy. Krótko mówiąc, są to konwersje z PS2. W dodatku zubożone! Brakuje kilkunastu samochodów (!), trybów gry (!!), grafika jest gorsza (!!!) i brakuje uczucia szybkości. Nawet replaye są tylko z jednej kamery. Za to na Iksie można podłożyć własny soundtrack i jest DD 5.1.

Ze zdziwienia nie raz przecierałem oczy patrząc na śmigające obok siebie wersje na PS2 i Xboxa. Po zagłębieniu się w czeluść Internetu odkryłem wysmażoną przez zdegustowanych posiadaczy Xboxa teorię, według której Electronic Arts specjalnie zepsuło te wersje, bo dostaje pieniądze od Sony. Niby bzdura, ale te kilkanaście samochodów mniej robi wrażenie.

NFS: HP2 w wersji na Xboxa i GameCube to inna, dużo gorsza gra.



Policja w USA jeździ naprawdę dopasionymi samochodami. W NFS mają nieskończoną liczbę turbo-doładowania, co ułatwia pościg za przestępcami.

PlayStation 2 — *Świetny arcade'owy wyścig. Bardzo rozbudowany!*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Black Box
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.9

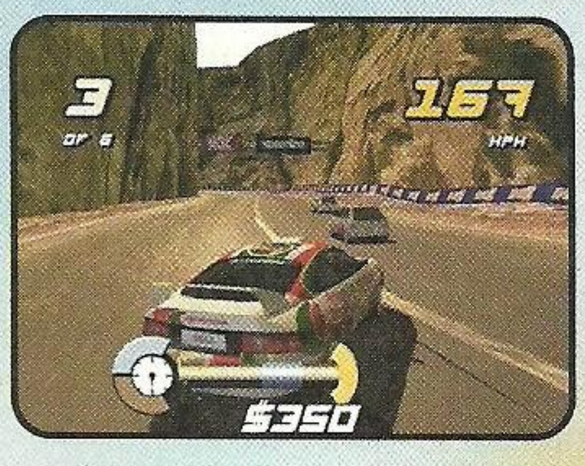
Xbox i GCN — *Zubożona i po prostu przeciętna wersja. Mesa no like dat.*

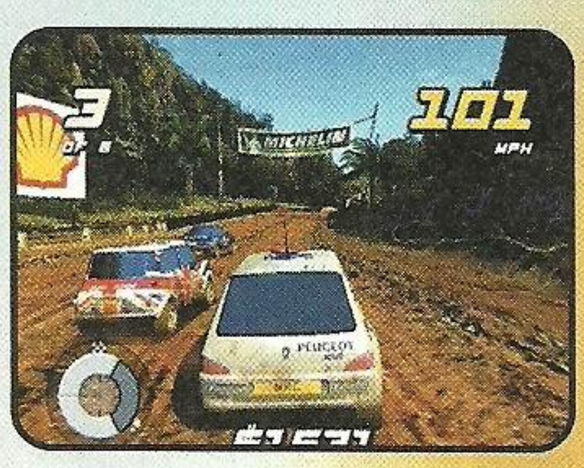
- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Studios
- *Liczba graczy:* 1-2

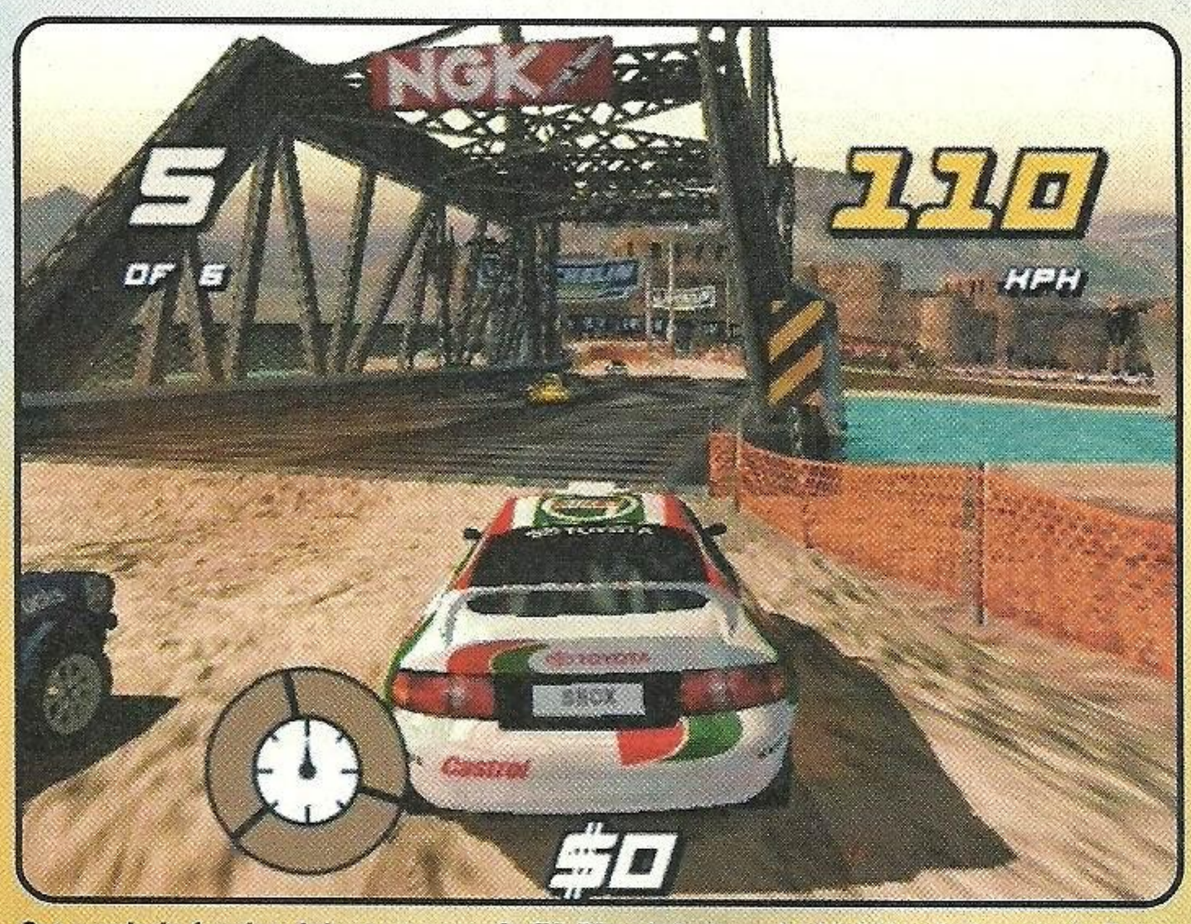
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

6.5







Gra wygląda bardzo dobrze - wreszcie EA Big użyło innych obiektów do konstrukcji tras. Ale do Burnouta 2 jej sporo brakuje.

Shox

EA Sports Big sukcesywnie powiększa swój arsenał solidnych, zręcznościowych gier. Po różnych sportach ekstremalnych nadszedł czas na wyścigi samochodowe.

Trzeba przyznać, że bardzo dobre. Od pierwszego rzutu oka widać, że Shox jest produkcją EA Big. W każdym niemal szczególe widać charakterystyczny już design, który jak się okazuje, rewelacyjnie sprawdza się w wyścigach. Poczynając od sposobu prezentacji, przez wygląd tras, a na udźwiękowieniu kończąc – wszystko wygląda i brzmi znajomo. Oczywiście nie ma tu kręcenia trików, bo samochody niespecjalnie się do tego nadają, ale w zamian mamy tytułowe Shox Zones. Pomysł jest prosty, ale w swej prostocie bardzo chłodny – w ustalonych miejscach na trasie wyścigu są rozmieszczone odcinki specjalne. Takie krótkie wyścigi w wyścigu. Po wjechaniu w Shox Zone zaczyna się odliczanie czasu, a zabawa polega na jak najszybszym dojechaniu do końca strefy. W zależności od naszych osiągnięć strefa jest zaliczona na złoto, srebro lub brąz. Na każdym okrążeniu wyścigu są trzy takie strefy – zaliczenie wszystkich na złoto powoduje odpalenie (na początku kolejnej Shox Zone) tak zwanej Shoxwave – przed samochodem pędzi obszar „większej prędkości". Jeżeli się w nim utrzymamy – mamy dopalenie i nabijamy kasę, jeżeli nie – to nie. Oprócz tego zaliczenie wyścigu na złoto daje nam pewne bonusy, a uczynienie tego konkretnym samochodem zalicza wyścig na platynowo. Co to daje? Pojawia się specjalna platynowa wersja jakiegoś samochodu (ładnie się błyszczy, a oprócz tego ma lepsze osiągi). Skomplikowanie to wygląda, ale wcale takie nie jest. Podobnie jak w innych grach EA Big, musimy przejechać każdą trasę przynajmniej dwa razy – raz skupiając się na wygraniu wyścigu, a innym razem - na zaliczeniu Shox Zones na złoto. Oczywiście można to zrobić za jednym zamachem, ale nie zawsze się udaje, no i nie zawsze jest to ten samochód, który przyniesie nam najwięcej korzyści.

Shox jest bardzo prosto skonstruowany, chyba zbyt prosto. Są cztery klasy samochodów, a w każdej z nich sześć wyścigów do przejechania. Aby odkryć kolejny wyścig, należy zająć wyznaczone miejsce w poprzednim, a aby dostać się do następnej klasy trzeba po prostu zdobyć odpowiedni samochód. Co tylko pozornie jest łatwe. Oczywiście można taką furę kupić, ale taniej (choć nie zawsze) jest go wygrać. System jest prosty – jest kasa, którą musimy postawić, aby móc wziąć udział w wyścigu jeden na jeden z samochodem, który chcemy wygrać. Wygrywamy i pojazd jest nasz, a kasa zostaje w kieszeni. Przegrywamy i flota znika, ale suma, którą następnym razem musimy postawić zmniejsza się o połowę. Najczęściej trzeba się kilka razy ścigać, aby jakiś samochód zdobyć. Czasami kilkanaście razy. To jakaś dziwna sprawa... Trasa wyścigu o wózek jest bardzo krótka, zaledwie kilka zakrętów, a przeciwnik rusza dwie-trzy sekundy przed nami. Wygrana niekoniecznie zależy od umiejętności, raczej od szczęścia. Jeżeli uda nam się dopędzić przeciwnika i na zakręcie wepchnąć się przed niego, to wygrana jest nasza. W przeciwnym wypadku będziemy się tylko denerwować i powtarzać wyścig do przysłowiowej uśmiechniętej śmierci. Za którymś razem się uda.

Wachlarz samochodów jest całkiem spory. W każdej klasie jest ich sześć plus wersje platynowe, co daje ponad dwadzieścia cztery samochody. Wszystkie są licencjonowane. Znajdziemy tu różne modele Lancii, Peugeota, są Citroeny, Fordy, Subaru, Mitsubishi i Toyoty. Wszystkie w wersjach rajdowych. Ich wykonanie nie pozostawia wiele do życzenia - są solidne i niebrzydkie. No i przede wszystkim niszczą się w czasie wyścigu: szyby pękają, odpadają spoilery, zderzaki i inne części. Dobra robota, szczególnie gdy weźmiemy pod uwagę, że to debiut EA Big w kategorii wyścigów samochodowych.

Tras, jak już wspomniałem, jest sporo. W każdej klasie wyścigów jest ich sześć, co łącznie daje nam dwadzieścia cztery trasy plus wersje nocne każdej z nich.

Wprawdzie należy to podzielić przez dwa, bo każda trasa ma swoją wersję odwróconą, ale zróżnicowanie jest i tak duże. Na minus należy zapisać to, że każda z tras w jednym z trzech środowisk (Ice, Jungle, Desert) przynajmniej we fragmencie jest podobna do reszty. Można chyba było zrobić więcej środowisk. No i jeszcze jedno – denerwuje to, że trasy są bardzo ograniczone. W większości wypadków jedziemy w „rynnie" - nie możemy wypaść z trasy, a co najwyżej przywalić w bandę. Ale trasy, jako takie, są bardzo ciekawie zaprojektowane. Zakręcone, tak jak przyzwyczaiło nas EA Big - obfitują w skocznie, ostre zakręty i trudne szykany. No i prezentują się bardzo ładnie - jest dużo obiektów w otoczeniu trasy, wykonanie jest szczegółowe. Naprawdę przyjemnie się jedzie. I szybko, bo Shox raczej nie zwalnia i trzyma szalone tempo znane z SSXa. Jeżeli graliście w poprzednie produkcje EA Big, to znacie ten styl: szybko, bardzo szybko, na granicy bezpieczeństwa. Ostro.

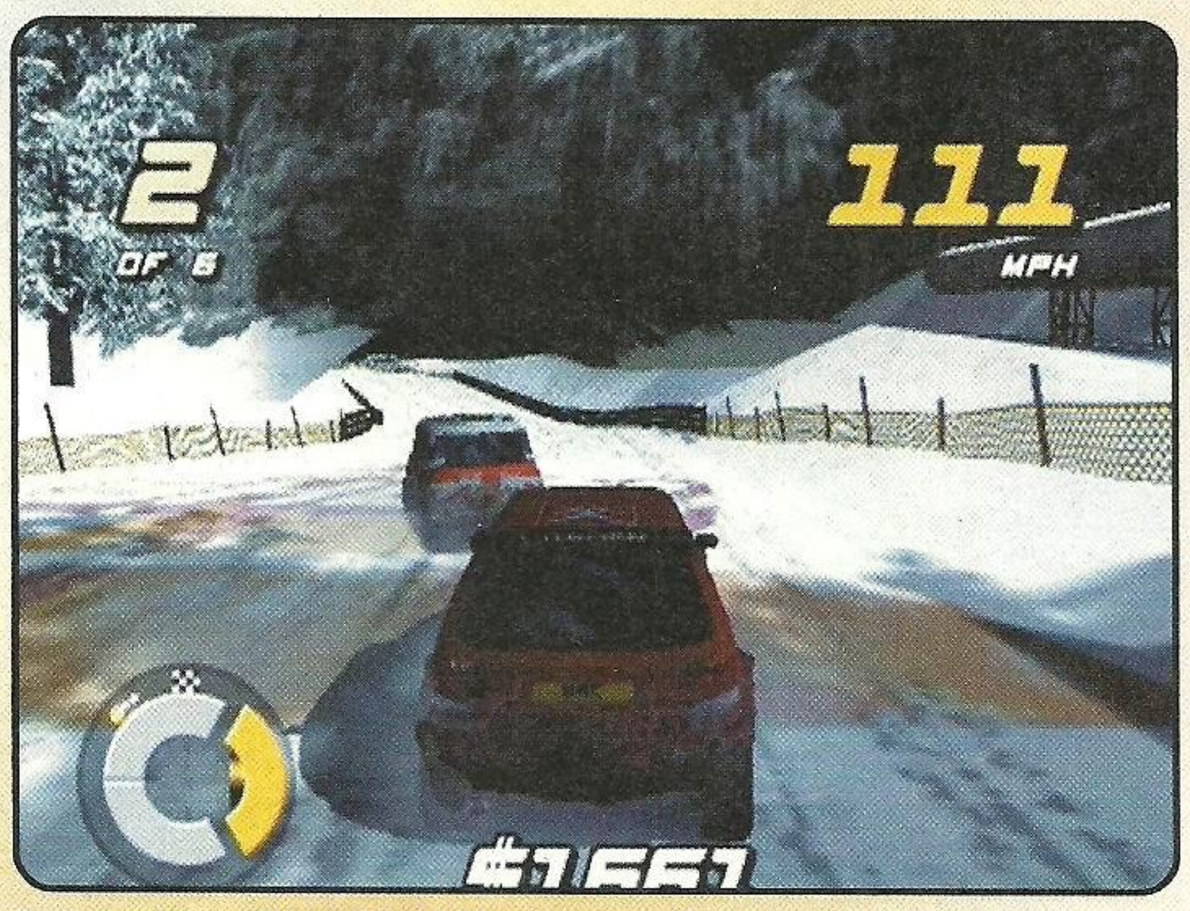
Shox jest efektowny, ale nie wszędzie – wypadki są po prostu żałosne. Jak na szalone wyścigi to poważna wtopa. Tym bardziej, że programiści pokusili się o zrobienie specjalnego ujęcia kamery, które pokazuje nam w zwolnionym tempie przydarzający się wypadek. W większości wypadków (hehehe) nie ma co oglądać – samochód stanie na boku i przejedzie tak kilka metrów. A my musimy czekać, aż stanie na kołach i będziemy mogli ruszyć. Czasami zdarzają się fikołki i dachowania, ale to rzadkość. System kolizji nie jest najlepszy i zdaje się faworyzować naszych przeciwników. Jakoś tak się dzieje, że gdy przyszpilimy przeciwnika do bandy, to wyjdziemy na tym gorzej. Jest jeszcze jedno specjalne ujęcie kamery i za nie muszę pochwalić programistów. Na każdej trasie jest przynajmniej jedna wielka hopka - samochody lecą przez kilkadziesiąt metrów, muzyka cichnie, kamera zwalnia i widzimy efektowne ujęcie sunących w powietrzu fur, wszystko trwa zaledwie kilka sekund, ale super wygląda. Muza to standardowe dla produkcji EA Big szybkie bity, które nawet nieźle tu pasują, ale efekty nie są już tak przekonujące. Kraksy brzmią średnio, a i silniki nienajlepiej.

Mimo to Shox nie kłuje w uszy.

Całość broni się świetnie i jest alternatywą dla Burnouta. Szalony, zręcznościowy styl jazdy, nieustanne poślizgi, palec bolący od wciskania gazu i szybkość, szybkość, szybkość. Ta gra wciąga, nie można się wprost oderwać. Poziom trudności wzrasta stopniowo i w wyższych klasach jest już naprawdę poważny. Powtarzanie wyścigów po kilka razy będzie nieodzowne. Shox pozwala ścigać się nawet czterem graczom na podzielonym ekranie. Polecam, bo zręcznościowych, rozrywkowych, a jednocześnie dobrych rajdów mamy jak na lekarstwo.

Shox'ująca!

Marcellus



Posiadaczy GameCube ucieszy fakt, że konwersja już w drodze. Zapowiada się wreszcie porządny wyścig na tę konsolę.

PlayStation 2

Dobra zręcznościowa ścigałka. Ale Burnout 2...

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Sports Big
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2*

7.7

Chase

Wydawca: BAM! ***Liczba graczy: 1-4***
Producent: I-Imagine ***Konsola: Xbox***
Ocena: 5.2

Ktoś kiedyś policzył, że gdyby uzbierać całe złoto świata i stopić razem, powstałby z tego sześcian o krawędzi długości dwudziestu metrów. Niewiele, prawda?
Znacznie mniejszy byłby zapewne sześcian złożony z plastiku płyt wszystkich dobrych gier, jakie do dziś wyszły. I raczej nie byłoby sensu szukać w nim Chase: Hollywood Stunt Driver. Nie jest to bowiem dobra gra.
Jej autorzy próbują zachęcić nas do wcielenia się w postać Chase Corrady, panienki zarabiającej w Hollywood jako kierowca-kaskader. W grze Chase: Hollywood Stunt Driver weźmiemy więc udział w serii scen kaskaderskich, które układać się mają w sekwencje filmowe do obrazów przypominających nieco „Nietykalnych", „Mad Maxa" czy Bonda. Na czym owe sekwencje będą polegać? Niestety – niemal wszędzie na tym samym. Przejechaniu określonej trasy, ukończeniu jej w jak najkrótszym czasie, zaliczeniu „checkpointów", rozwaleniu pewnej części scenografii, zrobieniu totalnej paczangi. Nie ma szans, żeby załatwić wszystko za jednym razem, więc czeka nas jeżdżenie w kółko po tej samej trasie, aż wyrobimy wszystko (rozwalimy pięć budek telefonicznych, dwa policyjne wozy, przeskoczymy z obrotem autobus, itp.), lub za wykonywanie poszczególnych elementów uzbieramy taką liczbę Reputation Points, że będzie nas stać na awans do kolejnego filmu. Jako żywo przypomina to Stuntmana z PlayStation2 – niestety Stuntman miał klasę, której pani Chase brakuje.
Nie wygląda to wszystko tak ładnie, jak się zapowiada. Po pierwsze - Chase jest graficznie uboga. Tekstury i całe obiekty kopiowane są bezczelnie co kilkanaście metrów, przez co jakakolwiek zmiana scenografii w ramach tego samego etapu gry wprawia nas mimowolnie w zachwyt. Poza takimi momentami czujemy się, jakbyśmy jeździli w kółko. Pomysły na „stunty" też nie są najlepsze. Na początku jeszcze coś się dzieje. Ale w dalszych filmach, które kręcimy, to po prostu jazda przed siebie, skok na dwóch rampach i efektowna końcówka w jakiejś wielkiej szybie, kartonowej ścianie, albo w środku fabryki fajerwerków. Być może na tym głównie polega zawód kaskadera, ale – na Boga – na potrzeby gry można to było jakoś urozmaicić.
Przyjemny jest fakt, że interakcja z otoczeniem jest duża. Sprzed zderzaka uciekają ludzie, można rozwalać hydranty, płoty, latarnie (ale drzewa i kamerzyści są tylko hologramami). Fajne jest też to, że jest różnica w prowadzeniu się różnych pojazdów. Bo w Chase: Hollywood Stunt Driver pojeździmy sobie motocyklami, starymi samochodami, wyścigóweczkami, jeepami – jest tego trochę. Łącznie zabawimy się kilkunastoma pojazdami w dwudziestu trzech scenach kaskaderskich.
Podsumowując – gra znalazła się jako jedna z pierwszych w programie „Inkubacji" Microsoftu. I-Imagine, mała, południowoafrykańska firma dostała niezłe wsparcie od M$, żeby ich gra wypadła jak najlepiej. Niestety – nie wypadła. Chase: Hollywood Stunt Driver jest nudna i frustrująca. Do tego bardzo oszczędna graficznie i momentami dziwna - jadące z naprzeciwka samochody mają na przykład tendencję do wpychania się pod koła. Tryb multiplayer jest nieprzemyślany i wystarcza na jakieś dziesięć minut zabawy. Analogicznie Challenge Mode, gdzie wykonuje się skoki na odległość i ewolucje powietrzne. Najlepiej dać sobie spokój i liczyć na szybkiego Burnouta 2 na Xboxa.

Grabarz

Nascar Thunder 2003

Wydawca: EA ***Liczba graczy: 1-4***
Producent: EA Sp. ***Konsola: PS2, Xbox***
Ocena: 6.5

Czy to kogoś obchodzi, czy nie, kolejna odsłona NASCAR Thunder trafia na rynek.
Jak zwykle w przypadku EA Sports - naładowany różnościami, które wydatnie przedłużają zabawę. Ale tylko fanom. Przeciętnego Europejczyka raczej nie bardzo obchodzi odkrywanie kolejnych legendarnych amerykańskich kierowców. Resztę już znacie – to trochę tak jak z futbolem amerykańskim. Mieszkańcy starego kontynentu nie rozumieją za bardzo Nascara. Niby mamy podobne w założeniach dyscypliny (jak żużel), ale na litość, w żużlu nie jeździ się stu i więcej okrążeń. Gdy jednak pozbędziemy się uprzedzeń, odkryjemy, że NASCAR Thunder jest całkiem przyzwoitym kawałkiem racera. Dobrze wyważonym pomiędzy symulacją a grą zręcznościową. Samochody zachowują się realistycznie, jazda jest trudna, ale tylko do momentu, gdy przyzwyczaimy się do specyfiki danego toru. Najważniejszy jest rytm, trzeba regularnie powtarzać te same czynności i walczyć o miejsce po wewnętrznej stronie toru. Gdy już wysforujemy się na czoło stawki, to sprawa staje się prostsza. Wystarczy zajeżdżać przeciwnikom drogę, oczywiście tylko do momentu, gdy nie zaczniemy dublować rywali z końca stawki - wtedy trzeba bardzo uważać. Prawdziwy fan NASCARA będzie miał tu kupę roboty równie wielką jak zabawy.
Oczywiście nie każda trasa jest owalna, część to normalne tory, podobne do tych z F1. Zresztą owale też bardzo się między sobą różnią, ale to doceni tylko maniak formuł NASCAR.
Trzeba przyznać, że NASCAR Thunder 2003 prezentuje się naprawdę przyzwoicie. Szczególnie, gdy weźmiemy pod uwagę olbrzymią ilość samochodów na trasie (42!). Jest też szybki i w miarę płynny. Strefa audio jest bardzo dopracowana: silniki, stłuczki, pisk opon – bardzo przekonywujące. Komentatorzy opowiadają rożne ciekawostki, z pit-stopu cały czas dochodzą różne porady i komentarze, a i muzyka jest niezła, choć jak na mój gust zbyt amerykańska (amerykański pop-rock). Każdy, kto śledzi co tydzień na Eurosporcie transmisje z NASCAR'ów i lubi Jeffa Gordona, Dale Earnhardta Jr. czy Rusty'ego Wallace'a, powinien zaopatrzyć się w ten tytuł (i dodać dwa punkty do oceny). Reszta niech nawet nie patrzy w tym kierunku.

Marcellus

Gumball 3000

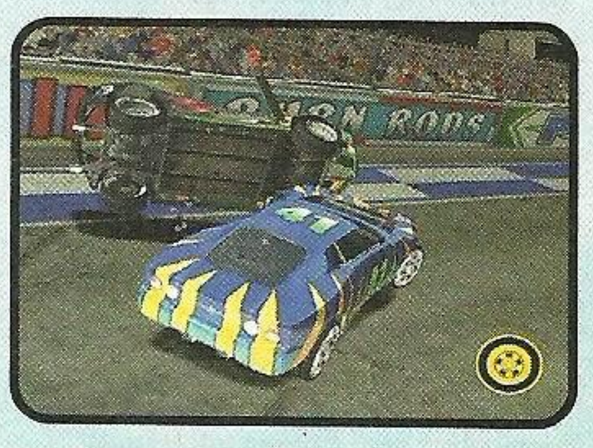
Wydawca: SCi ***Liczba graczy: 1-2***
Producent: SCi ***Konsola: PS2***
Ocena: 5.5

Oglądaliście kiedyś komedię pod tytułem „Cannonball Race" z Burtem Reynoldsem? Jeżeli tak, to wiecie już o co chodzi w Gumball 3000. Jeżeli nie, to zapraszam do lektury.
W 1999 roku Maximillion Cooper zorganizował pierwszy wyścig Gumball 3000 – czyli, jak sama nazwa wskazuje, 3000 milowy rajd... Tyle, że nie taki zwykły. Po pierwsze trwa on tylko pięć dni, po drugie biorą w nim udział rozmaite gwiazdy i rekiny finansjery w swoich odbajerzonych furach i wreszcie po trzecie – jest niezbyt legalny. W pierwszym wyścigu brał między innymi udział Jamiroquai (znany ze swojego zamiłowania do baaardzo szybkiej jazdy), Jason Priestley (z serialu „Beverly Hills 90210"), aktor Billy Zane (heh – to on podkładał głos pod Brodiego w SSX Tricky) czy Kylie Minogue. Impreza oprócz szybkiej jazdy charakteryzuje się tym, że wieczorem każdego dnia odbywa się mocno zakrapiane party w najbardziej luksusowych hotelach – następnego dnia wszyscy jeżdżą na kacu. W kolejnym roku impreza stała się jeszcze popularniejsza i właśnie wtedy firma SCi postanowiła zrobić grę.
Najważniejszym trybem Gumball 3000 jest Gumball Spirit czyli cała impreza. Zaczynamy w Anglii, potem trafiamy do Hiszpanii, Francji, Włoch, Szwajcarii i Niemiec, a następnie wracamy mniej więcej tą samą trasą, co powoduje, że oglądamy te same krajobrazy, tylko w drugą stronę. Taki scenariusz zwolnił programistów z robienia większej ilości tras – to wygodne. Na każdym z etapów walczymy z dwoma zaledwie przeciwnikami i jeżeli wygramy, to przesuwamy się w górę o dwa miejsca. Pod koniec każdego dnia wyścigu do wykonania mamy zadania wyznaczone przez organizatorów – pozbierać różności (skrzynki szampana, płyty z muzą, kluczyki), ale to jest jakiś poroniony pomysł. Tymi samochodami nie da się manewrować – już Stuntman momentami był łatwiejszy, bo rządził się prawami fizyki. Oprócz tego do wykonania na trasie są różne zadania – rozwalić wóz policyjny, osiągnąć największą prędkość, zebrać turbo i tym podobne. Nagrody za wykonanie tych zadań są przyjemne – w Gumball Gallery odkrywamy zdjęcia modelek eksponujących swoje wdzięki. (Hehehe – zapewne część czytelników właśnie wymiotło do sklepów.) Ale na dość małych zdjęciach. Tym z Was, co zostali przy recenzji radzę poczekać i doczytać do końca – za kasę, którą wydacie na grę, możecie sobie kupić dużo więcej zdjęć.
Grafika jest dość prosta, w miarę szczegółowa, ale też oszczędna i z całą pewnością nie olśniewa. Momentami wprost przeciwnie, aż odrzuca od ekranu. Wszystko da się jednak wybaczyć, ale nie gigantyczne zwolnienia - czasami wydaje się, że samochód staje w miejscu. Dźwięk to nic specjalnego. Silniki brzęczą, opony piszczą, w tle przygrywa jakaś badziewna muza – fatalnie. Tylko czasami panienka za kierownicą rzuci jakiś śmieszny tekst – „Duża fura – mały członek", „Naślę na ciebie mojego chłopaka" i nieśmiertelne „Ty nie wiesz KIM ja jestem", a to tylko próbka jej repertuaru. Czasami można się uśmiechnąć półgębkiem, ale i tak mina momentalnie nam rzednie, gdy pobawimy się samochodzikami. Prowadzą się po prostu niewygodnie. Czasami wydawało mi się, że nie rządzą tym żadne zasady. Samochodami rzuca po drodze, jakby kierowca był pijany (może to ten kac?). Jednak najgłupsze jest turbo, które nic nie daje, oprócz tego, że mamy niemal murowaną kolizję z innymi użytkownikami dróg. Policja, która ma nas ścigać, to jakiś śmiech na sali. Nawet jak nas dogonią, to nie potrafią zatrzymać – dopóki sami nie staniemy, nie mogą nam nic zrobić. Nasze fury się niszczą, ale kolizje, które prawdopodobnie miały być fajne, są denne, a w porównaniu z Burnoutem 2 odpadają jak zwiędłe liście. Fizyka jest z kosmosu – czołówka z ciężarówką przy prędkości 200 na godzinę zatrzymuje nas w miejscu, ale zaczepienie o samochód przy prędkości o niebo mniejszej potrafi wysłać wirujące auto w długi lot. Bezsensowne.

Marcellus

Crashed! / Totalled!

Wydawca: Rage ***Liczba graczy: 1-2***
Producent: Rage ***Konsola: PS2, Xbox***
Ocena: 5.5



Jeżeli tęsknicie za Destruction Derby, to Crashed jest właśnie dla Was.
Nie musimy nic ustawiać ani grzebać: jedno menu, drugie, wybór areny oraz samochodu i możemy ruszać. Zadania są proste jak beret z koca. W Crashed wyróżniamy zaledwie kilka rodzajów zabawy dla jednego lub dwóch graczy. Podstawowym jest Free for All – trzeba jako pierwszy nabić odpowiednią liczbę punktów. Kolejny to Last Man Standing – proste, trzeba przetrwać. Zabawny jest Hunter – trzeba polować na samochód oznaczony strzałką, a jeżeli to my jesteśmy oznaczeni, to nie dać się trafić i atakować ścigających. Reszta zadań jest już mniej ekscytująca – Offensive Driving to rozwalanie jednego samochodu, Stuntman to głównie skakanie na odległość i poprzez obręcze, jest jeszcze skakanie przez autobusy i do celu.
Poziom trudności jest niski i nie ma żadnego wyboru, gramy na takim, jaki jest. Dwa wieczory w miarę intensywnego grania. Samochodów do odkrycia jest osiem. Mało...
Grafika jest nierówna. Samochody wyglądają bardzo dobrze, są szczegółowo oddane, elegancko się rozwalają, płoną i tak dalej. Ale trasy są już gorsze: małe, ubogie, pokryte jednolitymi teksturami. Na niektórych Crashed przycina bardzo wyraźnie – czasami grać się po prostu nie da. Ładnie wyglądają eksplozje, sypiące się wszędzie części i iskry oraz dym snujący się po arenach. W sumie jednak grafika jest przeciętna. Podobnie z dźwiękiem. Crashed to przeciętniak, typowy jak trzeba. Można pograć, ale krótko. Dla dwóch graczy też nie jest pociągający - ilość samochodów na arenie została ograniczona do czterech.

Chest Rockwell

Sega Soccer Slam

Wydawca: Sega *Liczba graczy: 1-4*
Producent: Sega *Konsola: Xb/PS2/CGN*
Ocena: Xbox i GCN - 6.9 PS2 - 5.0

W Soccer Slam Sega próbuje sprzedać temat piłki nożnej w zabawny, zręcznościowy sposób. Do pewnego stopnia jej się to udało.

Na ekranie pojawia się małe boisko, a na nim dwie drużyny - po czterech zawodników w każdej... Właściwie nie ma co na siłę dorabiać ideologii do Soccer Slam. Gra jest prosta jak drut. Jak każda zręcznościowa automatówka Segi jest stosunkowo krótka, intensywna i zawiera mnóstwo ciekawostek, których odkrywanie przedłuża czas zabawy. Ale mechanizmy rządzące grą są proste i zrozumiałe dla każdego, nawet dla niedzielnego gracza. Trzy najważniejsze przyciski to podanie, strzał i turbo. Do tego dochodzi unik oraz super-strzał. Mecz to czyste run-and-gun. Dwa podania, strzał, powrót, odbiór piłki, jedno podanie, super-strzał i goool! Można tłuc przeciwników, wślizgiwać się od tyłu... A nawet odpowiednio potraktować bramkarza, podczas gdy drugi zawodnik z drużyny szykuje atak. Pięć rodzajów gry to arcade, quest, challenge, tourney i practice. Główny tryb – quest - jest bardzo podobny do World Tour z tenisa Segi. Pojedynki z kolejnym drużynami przetykane są wizytami w soccer shopie i minigierkami, które jednak nie są tak zabawne jak tenisowe. W sklepie można dokupić power-upy dla ekipy, podładować ich statystyki. Można chwilę się zabawić, choć i tak esencją będzie tu multiplayer dla czterech graczy. Przydaje się także practice, bo na początku trudno się połapać jak w to właściwie grać.

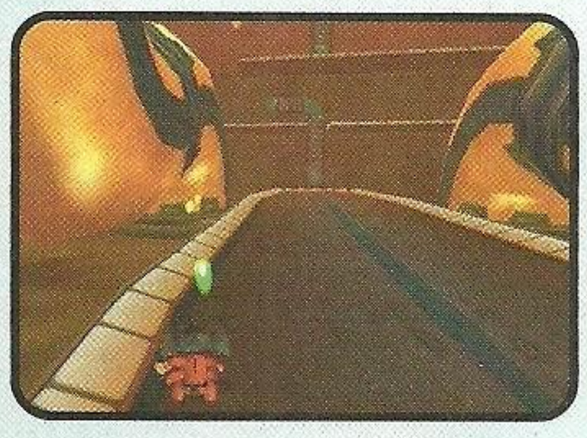
W grze występuje dziewięć drużyn mutantów, różniących się statystykami i specjalami. Ale zawsze w drużynie jest mała i szybka postać oraz dwóch lepiej zbudowanych osobników. Wszystko utrzymane jest w kreskówkowym tonie, więc zarówno facjaty, jak i ciała są dość dziwaczne. Grafika jest kolorowa i sympatyczna, a także bardzo dopalona przeróżnymi efektami – rozmycia, wybuchy, iskry, pioruny i ognie strzelają z ekranu z prędkością karabinu maszynowego. Płynna animacja (Xbox i GCN) i przyjemna muzyczka oraz odgłosy (i komentator) dopełniają obraz udanej oprawy.

Ale... Przykro jest patrzeć, jak zaniedbana została konwersja tej pozycji na PlayStation 2. A przecież ta konsola naprawdę potrafi! Tymczasem na PS2 potwornie kuleje grafika: połowa efektów specjalnych jest nieobecna, bądź stonowana, psując efekt. Co gorsza – animacja fruwa w 30 klatkach, a nie w 60 i na dodatek czasami chrupie! Przykro mi, połowa zabawy bezpowrotnie utracona. Wszystko pięknie, ale czegoś tu brakuje. Jakiejś ikry. W Soccer Slam zabawa bardzo szybko staje się po prostu monotonna. Po kilku meczach z Marcelim odpaliliśmy z powrotem NHL Hitz 20-03. Mimo całego szacunku do Segi, bardziej podoba mi się Red Card Soccer.

Gulash

Stitch: Experiment 626

Wydawca: Sony *Liczba graczy: 1*
Producent: Disney *Konsola: PS2*
Ocena: 4.7



Właśnie szykowałem się do nowej gierki, gdy zadzwonił telefon. Nie miałem wyboru. Z płytą w ręku pobiegłem go odebrać. Podekscytowany głos w słuchawce oznajmił: „Yo, mam Lilo i Stitch. Wpadaj!"

Nawet nie wiecie, jak dziwnie zabrzmiały te słowa w ustach prawie dwumetrowego gościa, o wadze przekraczającej 100 kilogramów, rozwalającego głową dechy grubości 5 cm. Jeszcze dziwniejsze było to, że na płycie, którą właśnie miałem wsadzić do paszczy PS2 widniał dumny napis „Disney's Stitch: Experiment 626". Pomyślałem, że przydałoby się najpierw zaznajomić z filmem traktującym o perypetiach kosmicznego potwora lądującego na Ziemi. Jak pomyślałem, tak zrobiłem. I choć nie przepadam za studiem Disneya, to muszę powiedzieć, że L&S oglądało się nawet przyjemnie. Po powrocie do domu rzuciłem się w stronę konsoli i odpaliłem grę.

Nie trzeba wróżki ani cyganki by przewidzieć, że eksperyment 626 jest platformówką. Z masą strzelania na dodatek. I o ile film był nieziemski, to gra nawet nie stara się mu dorównać. Stitch nawet w mikroskopijnej części nie jest tak chłodny, jak jego kreskówkowy odpowiednik. Jest za to plastikowy. Szkoda, wielka szkoda.

W grze skaczemy, strzelamy do wyrośniętych wrogów i zbieramy DNA. Jego określona liczba jest nam potrzebna, aby przedostać się do następnego poziomu. Cóż, dziwny to pomysł zbierać cząsteczki kwasu dezoksyrybonukleinowego, ale autorzy pewnie chcieli być oryginalni. Nic to. Natomiast są kłopoty ze sterowaniem. Na samym początku mały skurczybyk zasuwał tak, że nie wiedziałem, w którą stronę patrzeć. Kamera też nie ułatwia sprawy, ale po jakimś czasie jest o wiele lepiej.

Idą dalej tropem porażek koderów trzeba otwarcie stwierdzić, że graficznie jest po prostu do bani. Ta gra mogłaby spokojnie wylądować na PSX i nie wyglądałaby wiele gorzej. Ot proste ściany, jakieś skrzyneczki, kryształy... Nie powiem jednak żeby Stitch na PS2 był totalną porażką. Jest nawet kilka niezłych patentów. Na przykład na pewnym poziomie należy wskoczyć na dziwnie powyginane konary i wspinać się po nich. Ostro się wtedy kręci w głowie...

Ale kilka przebłysków geniuszu nie zmienia faktów. Gra jest zrobiona na odczepnego. Disney się pewnie teraz przewraca w grobie, patrząc jak niezłe licencje są tak partaczone.

Jak już mówiłem - film sprawił mi dużo przyjemności, więc tym bardziej chciałbym, żeby z grą było podobnie. Niestety tak nie jest. I dlatego z ciężkim sercem wystawiam słabą ocenę.

OG

NBA Shootout 2003

Wydawca: Sony *Liczba graczy: 1-8*
Producent: 989 *Konsola: PS2*
Ocena: 5.4

989 Studio po raz kolejny obdarzyło nas niesamowitym (ahem) przywilejem i wydało następną odsłonę serii Shootout. O w mordę!

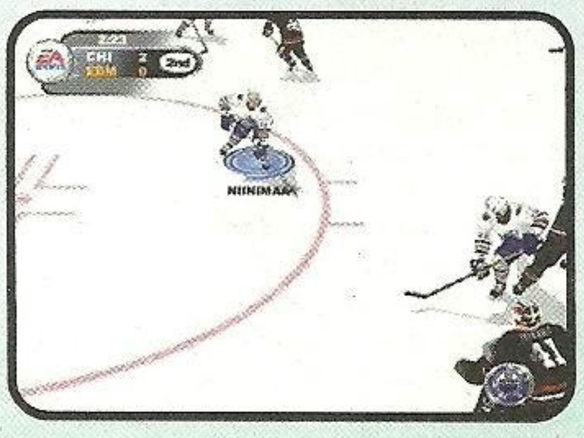
Nie wiem gdzie programiści 989 byli przez ostatnie trzy lata, ale prawdopodobnie gdzieś na biegunie północnym. Nie mam zamiaru być delikatny. O nie! To woła o pomstę do nieba – ta gra jest zwyczajne paskudna. W każdym calu – fatalna animacja, wieczne przeskoki, brak płynnego przejścia pomiędzy kolejnymi fazami ruchu. Drewniane manekiny służyły jako modele do motion-capture. Kiepsko z teksturami, twarze zawodników równie dobrze wyglądały na PSOne i tak dalej... To po pierwsze. Po drugie mamy kiepskie oddanie realiów prawdziwej koszykówki i nie mówię tu o procencie rzutów, bo ten jest akurat dobry. Ale o poruszaniu się zawodników, szybkości podań i kontr oraz w ogóle płynności gry – jest bardzo kiepsko, a momentami fatalnie. O ile atak jeszcze jakoś można przeboleć, to w defensywie jest już katorga – obrona nie istnieje i nie chce zaistnieć.

Jest jednak kilka drobiazgów, które ratują NBA ShootOut przed kompletnym zgnojeniem - rewelacyjny Career Mode. Tworzymy swego zawodnika (a nie zespół), próbujemy wprowadzić go do NBA i uzyskać status gwiazdy, a kto wie, może kiedyś nazwisko naszego koleżki pojawi się w Hall of Fame? Tylko jak tu się z tego cieszyć, gdy gra jest przystępna jak wkurzony jeżozwierz? Reszta trybów jest standardowa. Ponadto możemy wykreować własny „wsad" i to w sumie wszystkie rewelacje, jakie na nas czekają. Sterowanie nadal jest bolączką i obawiam się, że to już nie ulegnie zmianie – zawodnicy po prostu nie chcą nas słuchać. Rzuty wolne są zrzynką z NBA 2K Segi – dokładne wychylanie gałek. Gra sprawia więcej bólu niż przyjemności i nie powinna była się ukazać pod koniec 2002 roku. Fajne patenty w stylu kariery zawodnika to trochę za mało, aby zmusić mnie do grania - szczególnie gdy konstruowanie każdej akcji przypomina wyciąganie drzazgi z palca. Dużo dłubania, mało przyjemności. Lepiej wziąć się za NBA 2K lub od biedy NBA Live. Produkcję 989 Studios radzę pozostawić w spokoju – a nuż zdechnie?

Marcellus

NHL 2003

Wydawca: EA *Liczba graczy: 1-4*
Producent: EAS *Konsola: Xb/PS2/GCN*
Ocena: 8.1



EA Sports tylko czasami próbuje coś ulepszać, a już szczególnie wtedy, gdy konkurencja depcze im po piętach. NHL było i jest niepokonane na swoim lodowisku, więc praktycznie żadnych zmian nie uświadczycie.

Tak to już jest. Wprawdzie zasada „nie naprawiaj czegoś, co nie jest zepsute" jest całkowicie słuszna, ale mimo wszystko zmiany nie są takie złe.

Bez dwóch zdań - nowa odsłona NHL to świetna zręcznościowa gra o hokeju, Nie żadna tam symulacja – jeździsz i strzelasz, jeździsz i strzelasz. Konstruowanie akcji ograniczono do minimum, wszystko polega na szybkiej wymianie podań i strzałach z klepki. Ci, co znają ją od lat, wiedzą o co chodzi. Arcade, czysty arcade. Oczywiście fan symulacji będzie się krzywił, ale NHL jest naprawdę dobrą rozrywką. Można oczywiście poczekać na NHL 2K3 od Segi, ale nie do końca wiadomo jaka ona będzie.

Ale EA Sports po raz kolejny przesadziło – zachwalana oprawa TV jest nie do zniesienia. Podstawowe ujęcie kamery wygląda ładnie, ale tylko na obrazkach i filmikach – do gry się zupełnie nie nadaje. Podczas meczu można dostać szału gdy włączymy wszystkie zasady (normalnie są wyłączone) i będziemy napierać na bramkarza. Kiedy ten trzyma krążek w rękawicy, to więcej czasu spędzimy na podziwianiu przerywników, niż na grze. To jest naprawdę, naprawdę denerwujące (żeby tego ostrzej nie nazwać). Nie można tego jakoś wyłączyć w kolejnej części? Prosimy. Bo przecież prawie wszystko w NHL można włączyć lub wyłączyć, czy wyregulować – poczynając od spalonych, a na szybkości gry, czy sile z jaką odbija się krążek kończąc. Każdy może sobie grać tak, jak lubi.

Jak zwykle EA Sports nie zawodzi pod względem przygotowania swojego produktu. Grafika stoi na wysokim poziomie, choć zmian w porównaniu z poprzednią częścią jest niewiele. Animacja pierwsza klasa, modele zawodników, lodowisko, hale i w ogóle cały wygląd NHLa to dzieło naprawdę dobrych programistów. Oczywiście nie ma tak pięknie, żeby nie było wpadek. Są dwie – pierwsza to chrupanie, wprawdzie znikome, ale jest. Szczególnie wtedy, gdy dużo zawodników kotłuje się pod bramką. Druga to bijatyki – tylko obśmiać się można. Na szczęście są krótkie i niezbyt częste, w przeciwnym wypadku dostałbym zajadów ze śmiechu. Dźwięk to majstersztyk. Pełny support dla DTS i Dolby Digital – na odpowiednim sprzęcie brzmi jak marzenie. Naprawdę można poczuć się w centrum wydarzeń. Dobry komentarz z przymrużeniem oka, ale również ze sporą ilością informacji.

Grywalność to beczka miodu, multiplayer jak zwykle dobry. Sterowanie łatwe i przyjemne, swoboda w wykonywaniu akcji jest naprawdę spora, a płynność i szybkość rozgrywki po odpowiednim podkręceniu - świetna. Oczywiście można się spierać, co jest fajniejsze – arcade z domieszką symulacji jak NHL, czy czysta zręcznościowa jatka w postaci NHL Hitz – jak dla mnie lepszy jest ten drugi tytuł, ale NHL nie zostaje wcale daleko w tyle i mogę go ze spokojnym sumieniem polecić każdemu fanowi sportów zespołowych. Różnice pomiędzy wersjami na poszczególnie platformy są minimalne. Grafika jest odrobinkę lepsza na GC i Xboxie, ale naprawdę niewiele. Najwięcej różnic jest w dźwięku – PS2 ma DTS, ale Xboxowy Dolby Digital 5.1 brzmi lepiej (o dziwo). Najsłabszy pod tym względem jest GameCube – Dolby Pro Logic ma się nijak do DTSu czy Dolby Digital. Grywalność? Wszędzie jednakowa, bo niby czemu miałoby być inaczej?

Marcellus

Jest bosko, dopóki animacja nie zaczyna zwalniać. Co jest ostatnio z tymi grami? Co to, przestarzały pecet, czy fachowa konsola?

F1 2002

W wyścigach Formuły 1 od dawna wszystko jest, jak to się ładnie mówi, pozamiatane. Niemiecka maszyna do wygrywania nie pozostawiła żadnych złudzeń rywalom i po raz kolejny Michael Schumacher został mistrzem.

Co potwierdził bijąc rekord ilości zwycięstw w sezonie, a wygrywając ostatnią eliminację na torze Suzuka w Japonii został pierwszym w historii kierowcą, który po każdym wyścigu sezonu stawał na podium. Szacunek i... nuda. Tak jest. Niemal w ciemno można obstawiać, że Schumi wygra, więc po co oglądać? Na szczęście są jeszcze gry, a w nich mamy możliwość zmiany takiego rezultatu. Formula One 2002 to jedyny w tym momencie rywal dla tasiemcowej serii F1 od EA Sports. Rywal solidny i nastawiony na trochę inny rodzaj zabawy. Formula One jest przystępniejsza i bardziej rozrywkowa od swego konkurenta, ale tak naprawdę to różnice są znikome. Kiedyś nad tą grą pracowało Psygnosis, dziś jego pozostałości w postaci wewnętrznego oddziału o nazwie Studio Liverpool. Licencja na sezon 2002 zobowiązuje – wszystkie zespoły, wszyscy kierowcy i tory, łącznie z przebudowanym i skróconym przed tym sezonem torem Hockenheim w Niemczech. Prawdziwa gratka dla fanów. Nie znajdziecie tu prawie żadnych nowych trybów zabawy... Sama klasyka. Ale pewne nowiniki jednak są. Zabawa dzieli się na Arcade i Simulation, w obu można wziąć udział w całym sezonie lub jeździć pojedyncze wyścigi. W Arcade można ścigać się na podzielonym ekranie z kumplem, a w Simulation jest całkiem fajny patent Hot Seat – polega on na tym, że od dwóch do czterech kierowców może ścigać się na jednym padzie. Zmieniają się co około minutę, a na zmianę mają zaledwie kilka sekund. Wadą tego trybu jest to, że każdy z graczy przejedzie tylko jedną czwartą (jeżeli gra ich czterech) wyścigu – przez resztę czasu steruje za nich konsola i może się okazać, że nadrobiła stracone miejsce w stawce lub wprost przeciwnie – utraciła. Tak czy inaczej jest to naprawdę ciekawy i nowatorski pomysł – grać można we czterech, nie traci na tym grafika, a emocji jest sporo. Można by tak zrobić 24-godzinne wyścigi LeMans, z kierowcami zmieniającymi się powidzmy co 6 godzin (ouch!). Ostatnim „innym" trybem jest Spectator – czyli „widz" po prostu. Wybieramy wyścig, otwieramy zimną puszkę i paczkę czipsów i zasiadamy przed telewizorem. Niewątpliwą zaletą jest brak reklam.

Czas powiedzieć o czymś, co wydawało się być najmocniejszą stroną Formula One – naprawdę bardzo dobra, ładna i dopracowana grafika. Niestety, z wielką skazą. Wszystko wygląda jak najlepiej – świetnie wymodelowane otoczenie, idealne konkstukcje bolidów, spore uczucie prędkości, znikoma ilość jaggów i tak dalej. Kierowca świetnie reaguje na zakręty. Naprawdę jest na czym oko zawiesić. Jednak do czasu – na wielu torach są takie miejsca, gdzie Formula One zwalnia jak dwudziestoletni „kaszlak" na ostatniej kropli paliwa.

Niepodobna na to patrzeć – oczy bolą i to nie jest przenośnia. Grafika nie trzyma płynnej animacji, a wahania są stanowczo zbyt duże i zdecydowanie za łatwo dostrzegalne. Gdyby nie to, Formula One zasłużyłaby na bardzo wysoką ocenę. Dźwięk to co innego – wszystko jest świetnie dobrane, ale nie byłbym sobą, gdybym do czegoś się nie przyczepił. Brak obsługi Dolby Digital lub DTS'u – szkoda, mamy w końcu XXI wiek. Ale poza tym mankamentem wszystko jest ekstra.

Jeżeli ktoś jest fanem F1 i symulacji, to nie trzeba go namawiać. Będzie mógł grzebać w ustawieniach, jeździć sesje treningowe, kwalifikacje i tak dalej, i tak dalej... Jeżeli nie, to F1 raczej go nie przekona. Owszem, jest ładne i przystępne, ale moc i adrenalina, jaką oferuje Burnout 2 (swoją drogą w pełni podzielam zachwyt Gulasha), to zupełnie co innego, bo i gra inna. Formula One to w gruncie rzeczy produkt niszowy i chyba już tylko pecetowcy szczerzą się na widok wyścigów F1. Gracze konsolowi zazwyczaj wybierają gry pokroju GT3, Colina.... Czyli coś, co daje więcej radości i pozwala bawić się bardzo długo i bez znużenia. Do zabawy z F1 trzeba być maniakiem absolutnym. Co oczywiście nie jest złe, a wprost przeciwnie!

Marcellus

PS: Oczywiście Formula One wykorzystuje Force Feedback. A w Simulation powinno grać się tylko i wyłącznie z kółkiem w łapkach. Polecam.

Bolidy są naprawdę śliczne, a przede wszystkim realistyczne aż do bólu. Nawet reklamy są dokładnie w tych samych miejscach, co w rzeczywistości.

PlayStation 2

Hmmm... Coś tu nie do końca shumi...

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* St. Liverpool
- *Liczba graczy:* 1-2

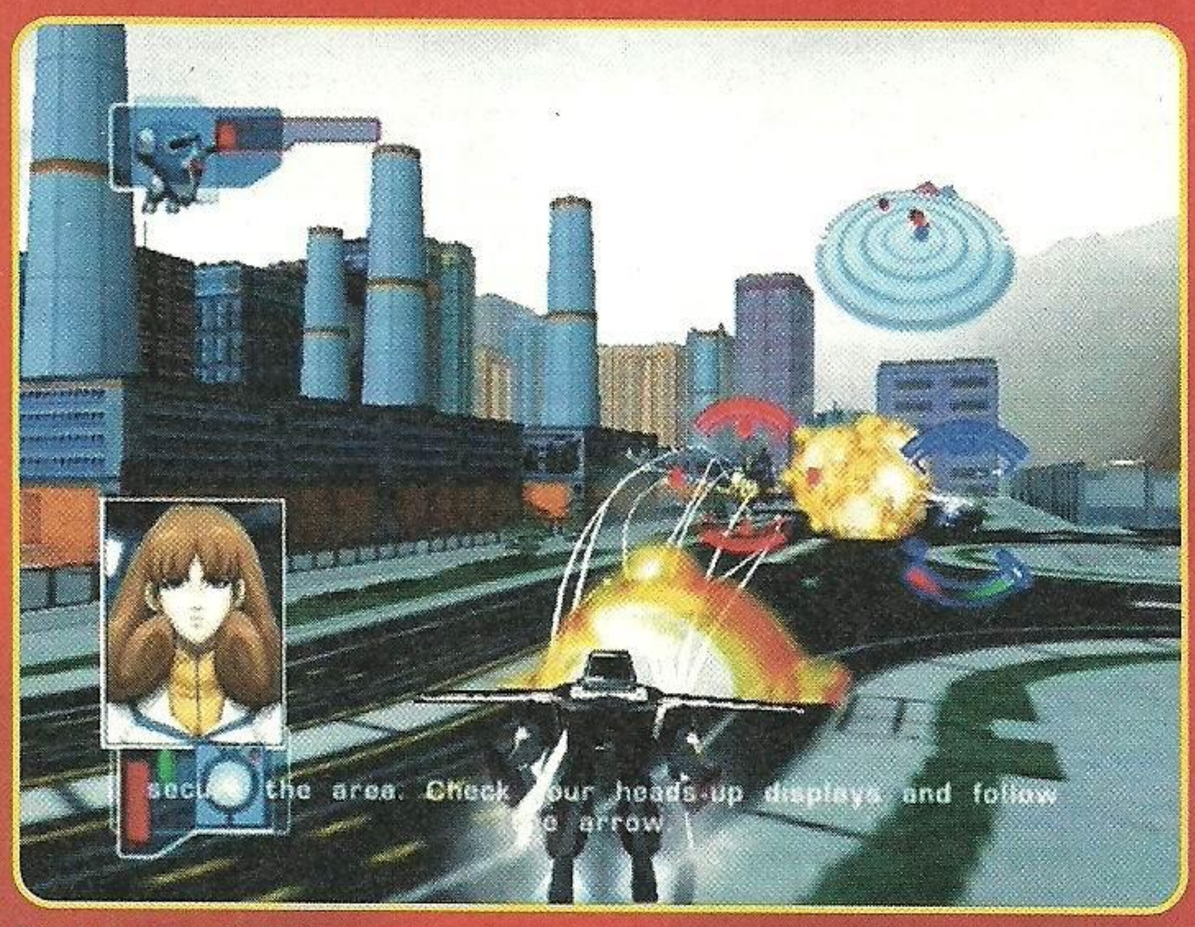
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Force Feedback*

7.3

Robotech: Battlecry

Czekałem na Robotech: Battlecry od pierwszych zwiastunów. Kiedy w końcu dostałem odpowiedni znak od Gulasha, nic nie było w stanie mnie powstrzymać przed szturmowaniem redakcji.



Wygląda na to, że fani anime i Gundamów po prostu nie mają wyścia. Akcja jest ostra, a grafika szalenie zachęcająca!

Swego czasu postanowiłem pokazać film promujący tę grę kilku moim znajomym pececiarzom. Nie musiałem długo czekać na odpowiednie reakcje. Po kilkunastu sekundach padało pytanie, na jaką platformę wyjdzie ten tytuł? Nie powiem, żebym lubił się znęcać, ale już pewnie znacie moją odpowiedź. „Only consoles, babe!"

Potem leciała litania próśb o pożyczenie sprzętu itd. Pewnie, gdybym miał pięć Plejstacji i dziesięć X-pudeł, obdarowałbym nimi wszystkich dookoła, aby mogli popatrzeć, jakie piękne gry się teraz robi. I nie myślcie sobie, że robię to specjalnie; to tylko część kampanii uświadamiającej, co teraz tak naprawdę rządzi na polu gier.

Wróćmy jednak do naszego tematu, albowiem czas najwyższy, aby pozachwycać się troszkę. Po fali mechowych średniaków ze stajni Capcomu i From nadszedł czas na TDK i jego licencjonowaną zabaweczkę!

Zacznijmy od uniwersum, w którym się znajdziemy za sprawą Robotecha. Być może design mechów już teraz niektórym mocno kojarzy się z Macrossem. I słusznie – Robotech to po prostu inna nazwa Macrossa. Wszystko jasne?

Anime opowiada o dzielnych pilotach bojowych maszyn zwanych Veritechami (choć mi bardziej odpowiada nazwa Valkirie), którzy bohatersko bronią swoich rodaków przed najazdem złej rasy – Zentraedi. W tej grze wcielimy się właśnie w jednego z takich pilotów.

Veritechy posiadają jedną bardzo ważną cechę, która stawia je wyżej niż jakiekolwiek inne mechy. Niczym Transformersy potrafią zmieniać swój kształt, a co za tym idzie - możliwości bojowe. Jednak w przeciwieństwie do kiepskich amerykańskich robotów mają aż trzy formy, które można przybierać w każdej chwili za pomocą przycisków na D-padzie.

Fighter to forma samolotu odrzutowego, w której przez większość czasu będziemy przebywać podczas walk powietrznych. Jest najszybszy, potrafi strzelać z karabinu, wypuszczać wiązanki rakiet i pojemniki z materiałem ogłupiającym sanonaprowadzające pociski wroga. Ta forma przydaje się również na ziemi przy szybkich ucieczkach.

Battloid to forma mecha. Jest najwolniejszy i najczęściej stosuje się go na ziemi, choć potrafi latać dzięki boosterom. Nie może używać rakiet, ale ma jedną ciekawą właściwość. Mianowicie potrafi zestrzeliwać wrogie rakiety. A to najczęściej przydaje się na otwartych przestrzeniach, czyli w powietrzu. Poza tym może strzelać w widoku z pierwszej osoby, co jest wykorzystywane w niektórych misjach.

Guardian to kompromis między formą mecha i odrzutowca. Ma skrzydła i kokpit, a z dołu zwisają ręce i nogi. Potrafi szybko się przemieszczać oraz wystrzeliwać rakiety, a jego specjalnością jest to, że może podnosić przedmioty.

Jak już się pewnie domyślacie, gra w sprytny sposób zmusza nas do ciągłego zmieniania form i w ten sposób dopasowywania się do warunków na polu bitwy. Każda z form ma trochę inne sterowanie, więc przy zmianie trzeba być na to gotowym. Możemy wybrać spośród kilku typów maszyn (VF-1A, VF-1S itd.), różniących się uzbrojeniem, siłą pocisków, prędkością... Misji jest kilkanaście, a co najważniejsze - są bardzo różnorodne.

Zaraz po powietrznej bitwie, zostajemy rzuceni do zniszczonego miasta, a potem... Zresztą po co psuć zabawę. Zadania, które wykonujemy podczas walki to przedarcie się gdzieś, ochrona jakiegoś punktu, eskorta. Szkoda tylko, że będąc gdzieś w połowie gry poczułem, jakby autorom skończyła się inwencja twórcza i nie mieli więcej pomysłów. Ale to tylko moje subiektywne spojrzenie. Prawda jest natomiast taka, że Robotech nie daje odetchnąć graczowi nawet na minutę. Ciągle coś się dzieje, a poszczególne akcje są przerywane tylko na chwileczkę.

W powietrznych walkach bardzo pomaga zmyślny radar, który nie tylko pokazuje pozycję przeciwnika, ale również jego wysokość względem nas. Jednak niweczy to trochę słaba praca kamery. O ile lecimy do przodu, wszystko jest w porządku, ale przy skręcaniu jest trochę gorzej. Po prostu kamera obejmuje zbyt mały obszar. Można się do tego przyzwyczaić, ale mogło być lepiej.

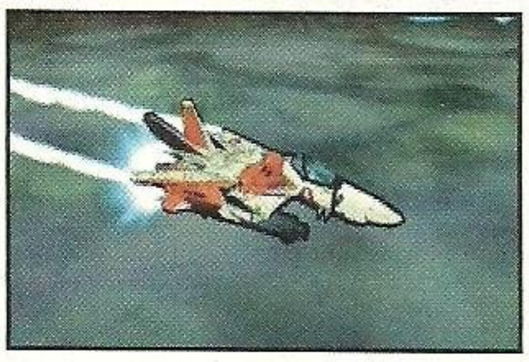
W każdej formie sterowanie maszyną zostało maksymalnie dopieszczone. Odrzutowiec wspaniale wzbija się w stronę słońca i kręci wokół własnej osi. Mech jest czuły i precyzyjny. Idealnie da się nim omijać pociski przeciwników i wzlatywać w powietrze, aby zaskoczyć wrogie maszyny. Spluwy mają nieograniczone ilości pocisków, choć karabin można przegrzać, a rakiety nie odpalają się natychmiast. Tu nie ma apteczek i tym podobnych bzdur, tak więc trzeba wytrzymać całą misję na jednej zbroi. Nie byłoby tak źle, gdyby nie to, że po niektórych poziomach pojawia się boss, a wtedy będziemy musieli stawić mu czoła z tym, co nam pozostało.

O trybie dla dwóch graczy od razu zapomnijcie. Przez problemy z kamerą jest on praktycznie niegrywalny.

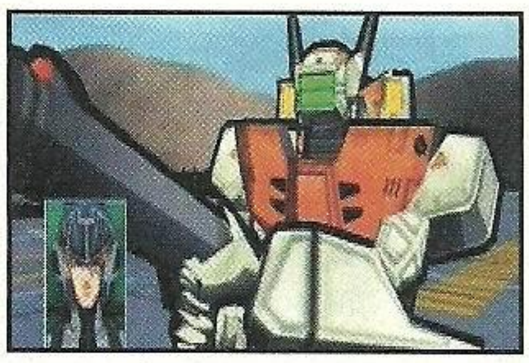
Wszystko, co widzimy dookoła w Robotechu, zostało wykonane w technologii cell-shaded, co powoduje, że gra wygląda jak anime, a czasami nawet lepiej. Animacja naszej maszyny jest doprawdy śliczna. Nie wspominam nawet o transformacjach, które wyglądają dokładnie tak, jak powinny. Odpalaniu boosterów towarzyszy przybranie odpowiedniej postawy. Jeśli zmieniamy kierunek poruszania się, widać przeciążenia i wszelkie odchyły. Rakiety pozostawiają białe ślady gazów wylotowych, wybuchy, dym, budynki i cała reszta wyglądają kreskówkowo. Jak się pewnie domyślacie, muzyka i podłożone głosy stoją na wysokim poziomie. I tak też jest w rzeczywistości. Nic tu dodać, nic ująć.

Mimo dużych wymagań, które stawiałem Robotechowi, nie zawiodłem się. Spektakl przedstawiony przez Robotecha na długo pozostanie w mojej pamięci. To, co widziałem kiedyś w anime, teraz odbywało się z moim udziałem. Dziesiątki rakiet w ułamku sekundy przeszywały całe niebo, a historia opowiadająca walkę dobra ze złem wciągnęła mnie i nie puściła aż do samego końca...

OG



Zrecenzji już wiecie (ehm, kto przeczytał już wie), że w grze występują trzy formy tej samej maszyny. Najdziwniejszą z nich wydaje się być Guardian. Skąd twórcom przyszedł do głowy pomysł skrzyżowania mecha z samolotem, wiedzą pewnie tylko oni. Nie licząc mechów, jest to najdziwniejsza konstrukcja, jaka powstała w ich wyobraźni. Lecz o ile mechy jako maszyny są jeszcze do zbudowania i zapotrzebowanie na nie mogłoby mieć swoje uzasadnienie, to realne istnienie takiego mutanta nie mieści mi się w głowie. Nie zmienia to jednak faktu, że wygląda chłodnie, a jeszcze lepiej się prowadzi.



PlayStation 2

Najlepszy ostatnio shooter z mechami (i samolotami)!

- *Wydawca:* TDK
- *Producent:* Vicious Cycle
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.2

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Xbox

Jak zwykle - nieco lepszy framerate i ostrzejsza grafika.

- *Wydawca:* TDK Mediactive
- *Producent:* Vicious Cycle
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.3

Wykorzystuje: *-*

Kolejny film z Arnoldem w roli głównej już niebawem na ekranach kin. Tym razem złym terminatorem ma być (podobno) seksowna blondynka... Hmm.

Terminator - Dawn Of Fate

Dzień, w którym maszyny będą w stanie same się programować, może się okazać końcem ludzkości. Ale kto powiedział, że poddamy się już za 25 lat?

Odpowiedź: James Cameron w filmie „Terminator" (u nas „Elektroniczny Morderca") z roku 1984 (o raju – 18 lat temu!). Film był prosty, jego zasady jasne, obsada niezła, budżet nędzny. Ale był hit. I kontynuacja. A ponieważ od niepamiętnych czasów Amerykanie specjalizują się w niuchaniu pieniędzy, nie trzeba było długo czekać na kubeczki, breloczki, majteczki i oczywiście gry z „Elektronicznym Mordercą". Ostatnią z nich, w wersji na Playstation 2 i Xboxa mamy właśnie przyjemność zaprezentować.

Tym razem akcja gry toczy się niejako przed wydarzeniami filmowymi. Przypomnijmy, że w roku 2027 ludzkość dostała w skórę od maszyn. Broniliśmy się dzielnie, ale było coraz gorzej. W pewnym jednak momencie pojawił się przywódca rodem z dzieł Mickiewicza i Słowackiego – John Connor. On stał się zarzewiem nadziei dla niedobitków ludzi na mrocznej i zawalonej gruzami planecie. Mało tego – zarzewiem tak charyzmatycznym, że pierwszą „myślą" robotów, które nauczyły się w końcu budować maszyny czasu, było wysłanie w przeszłość jakiegoś cyborga i zabicie jego matki – Sary Connor. I właśnie od momentu przybycia (w roku 1984) cyborga T800, czyli Terminatora, zaczyna się film. Gra zaś rozpoczyna się w roku 2027, kiedy John Connor dowiaduje się, że za tydzień maszyny wyślą w przeszłość swojego morderczego przedstawiciela. Jak już się pewnie domyślacie, akcja w scenariuszu Terminator: Dawn of Fate trwa siedem dni. Fajny pomysł – przyznacie.

Terminator: Dawn of Fate jest w zasadzie strzelanką z widokiem zza pleców kierowanej postaci. Mało tego – strzelanką ładną. Przede wszystkim oddaje klimat filmu. Nawet intro do gry korzysta jawnie ze wstępu do „Terminatora" z 1984 roku. W środku nie zabraknie animowanych wstawek ilustrujących beznadziejność walki ludzi z maszynami, strzelanin pokazanych w zwolnionym tempie przy wtórze kościelnych chorałów, choć wszystko ma raczej wydźwięk „Rambo", niż „Szeregowca Ryana". Krótko mówiąc - FMV są niezłej jakości. Niezłe są też tekstury. Choć gra jest raczej z tych ciemnych i nie uświadczymy w niej blasku słonecznego. Ppomieszczenia są urozmaicone pod względem architektonicznym. Każde jest inne, ma inne ściany, podłoże – miło patrzeć na udaną pracę grafików i projektantów poziomów. Wyraz „pomieszczenia" pojawia się nie bez kozery – akcja gry dzieje się bowiem wyłącznie w pomieszczeniach. Trudno – widać taki silnik gry.

•le wyglądają natomiast ludzie i cyborgi. Twarze bohaterów - niczym sprasowane żelazkiem, ruchy proste, wręcz schematyczne. Mimo, że kontrolujemy w grze trzy różne postacie (Alexander Stone, Catherine Luna, Kyle Reese) – wszystkie zachowują się identycznie i są chyba wręcz tym samym modelem, na który naciągnięto różne skóry. Cyborgi najbardziej przypominają produkcje szalonych naukowców z pierwszych, pulpowych komiksów science-fiction. Nieudana rzecz. Całkiem zgrabnie natomiast trzymają się eksplozje i efekty świetlne. Jest na co patrzeć.

Zanim o grywalności – słowo o muzyce. Słabo wyszły autorom głosy aktorów. Wszystko brzmi płasko i bez zdecydowania czy dramaturgii, której pełno w animowanych przerywnikach. Świetnie za to spisuje się muzyka i dźwięk. Bez wątpienia ratują oprawę audio.

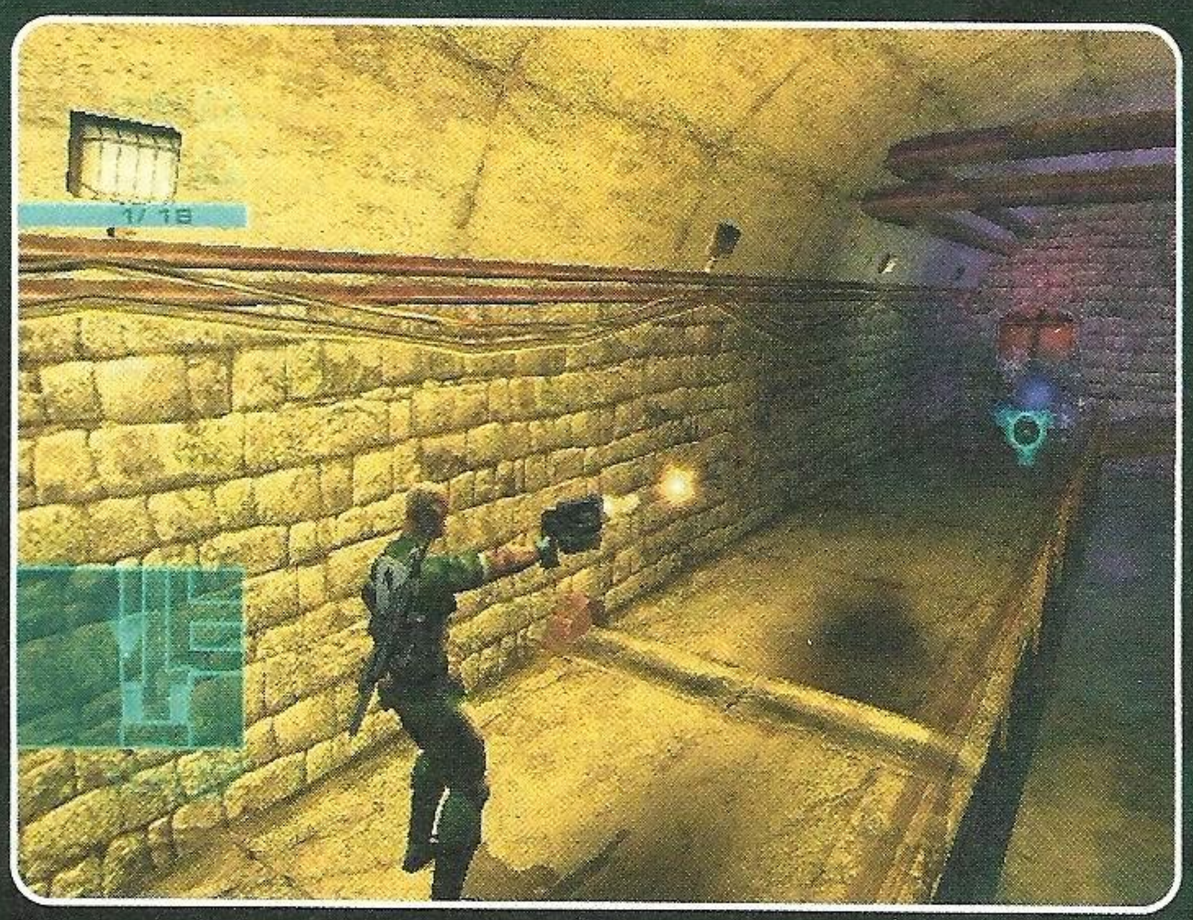
No dobrze – teraz mięseczko, czyli jak się gra.

Mamy do pokonania dziesięć misji (załóżcie góra 45 minut na jedną misję), do obsługi ponad dwadzieścia rodzajów broni. Wszystkie misje opierają się na tym samym założeniu: „brnij przed siebie i zabijaj wszystkie maszyny, które współpracują z wrogiem". Trudno się jednak o to czepiać – taki zamysł gry. Można sterować naszą postacią w trybie TPP i strzelać „z pierwszej osoby" – co wybitnie ułatwia trafianie cyborgów w głowy, które ci mają słabe, niczym jajeczka na miękko. Trafianie w głowę owocuje także przyznaniem punktów, za które po misji możemy wykupić lepsze statystyki dla naszych postaci – większą pojemność magazynka, adrenaliny, czy wrażliwość na apteczki. Takie nieśmiałe zakusy w stronę RPG. W grze nie ma opcji multiplayer, a szkoda.

Niestety – pomimo tego wszystkiego, w Terminator: Dawn of Fate grać się prawie nie da. To zaś z powodu sterowania. Wyobraźcie sobie statyczną kamerę. Jak w Alone in the Dark, Residentach, czy serii Onimusha. Wchodzimy do pomieszczenia – kamera wisząca pod sufitem pokazuje jego część. Idziemy w lewo – przełącza się na drugą kamerę, która pokazuje nieco starej części pomieszczenia i coś nowego. I wyobraźcie sobie, że kiedy poruszacie się po lokacjach, kąty ułożenia owych kamer przeskakują w sposób tak chaotyczny, że nie da się grać! Biegniesz w prawo, za chwilę musisz biec w lewo, za chwilę znowu w prawo – według mapy wciąż w tym samym kierunku. Na jednym z pierwszych poziomów próbowałem dotrzeć do apteczek leżących w kącie pomieszczenia. Nie było szans! Po kilku poziomach nabrać trzeba nawyku permanentnego patrzenia w lewy dolny róg ekranu, gdzie jest mapa – jej ułożenie się nie zmienia. Wszechobecne ciemności i szaleni kamerzyści uniemożliwiają inne podejście do tematu. Tylko po co wtedy całe środowisko 3D, skoro i tak się na nie nie patrzy? Mówię to dosłownie – bez cienia przesady.

Na koniec nieco o różnicach między PS2 a Xboxem. W zasadzie są tak niewielkie, że nie ma o czym pisać. Joypad do PS2 jest w przypadku Terminator: Dawn of Fate wygodniejszy. Lepiej się nim celuje. Na PS2 wszystko jest nieco mniejsze i ma mniej wyraźne efekty (np. świetlne) – wszystko jakby za „mączną mgiełką". Wersja na Xboxa ma więcej efektów, ale wcale nie wiem czy to lepiej. Odniosłem wrażenie, że na PS2 gra mi się nieco wygodniej i więcej widać. Pewnie zapchanie efektami nie sprzyja w tym przypadku podniesieniu poziomu grywalności.

Grabarz



Niektóre ujęcia kamer starają się budować przygnębiający klimat przyszłości, bezsens walki z maszynami... Ale prawda jest taka, że grać się w to pratycznie nie da.

PlayStation 2

Wygodniej i wyraźniej niż na Xpudle. Dla fanów T-100.

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Paradigm
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.2

Xbox

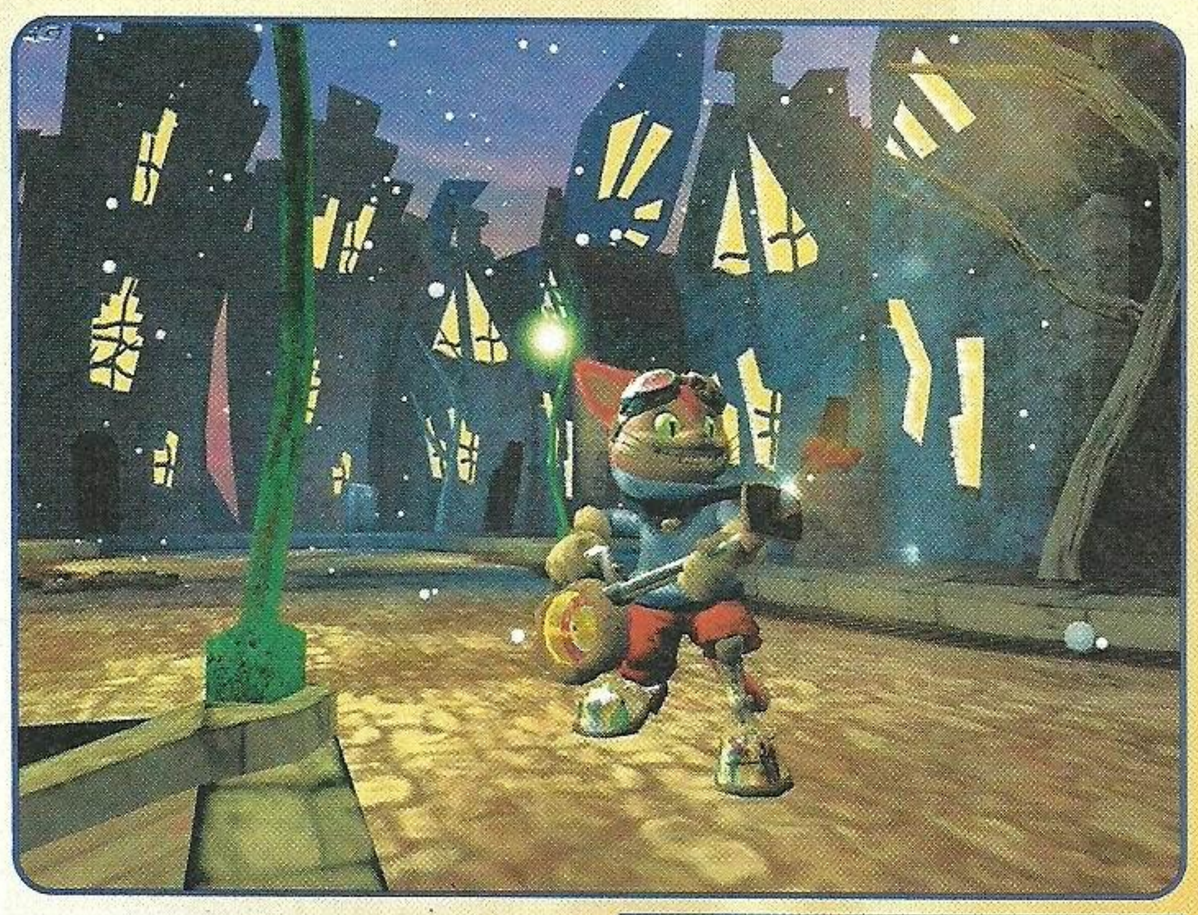
Ładna, ale grać za bardzo się nie da. Szkoda.

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Paradigm
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

5.3



Blinx
The Timesweeper

„W krainie ślepców jednooki jest królem" – znacie pewnie ten cytat. Niestety – wygląda na to, że Blinx: The Timesweeper zakróluje na Xboxie tylko dlatego, że wciąż pozostaje jedynym wysokobudżetowym platformerkiem na tę konsolę.

Historia jest taka. Blinx jest kotkiem, który nosi się w goglach, pseudomartensach, golfie i lata z odkurzaczem. Nie jednak to jest w nim najdziwniejsze. Blinx pracuje w Fabryce Czasu. Jak sama nazwa wskazuje, miejsce to mieści faktorię produkującą czas i obdarowującą nim różne światy. Czas produkuje się w postaci klejnotów o różnych formach. Klejnoty owe wtajemniczonym dają kontrolę nad czasem (o tym za chwilę). Innym zaś, jak ma to miejsce w przypadku pewnego złodziejskiego gangu – okazję do nieuczciwego zdobywania kasy. Tak też się dzieje. Bandziory kradną kryształy, uprowadzają księżniczkę i generują potężne zachwiania czasowe w świecie o numerze katalogowym B1Q64. Blinx rusza na ratunek, tym bardziej, że z rozbitych kryształów czasu rodzą się obleśne potwory.

Oto założenia gry. A jak Blinx: The Timesweeper prezentuje się w całości? Zacznijmy od tego, że kotek ów miał się stać tym, czym Sonic jest dla Segi, a Mario dla Nintendo - maskotką przez duże „M". Nic jednak z tego – maskotką Xboxa pozostanie pewnie nadal Master Chief i to z kilku różnych powodów.

Zanim jednak o wadach – słowo o pozytywach, których jest przecież więcej. Po pierwsze gra jest ładna. Naprawdę ślicznie zrobiona. Wreszcie porządny efekt wody (lepszy niż w Hunterze), efekty świetlne, bump mapping i tona innych dodatków. Postać Blinxa to zupełnie nowa generacja. Na uszkach i głowie sierść, sześć dziarskich wąsów, odbijające się w naciągniętych na czoło goglach środowisko, zegarek tykający na plecach... W zasadzie wszystkiego tego mogłoby nie być, bo Blinxa ledwie widać – kamera jest najczęściej dość wysoko. Ale powiedzieć trzeba jedno – każdy poważający się fan Xboxa musi wiedzieć dokładnie, jak wygląda postać Blinxa i z jakich efektów korzysta, żeby móc porównywać to, co się stanie po nim.

Kolejną rewelacją w Blinxie jest patent zabawy z czasem. Możemy mianowicie zbierać różne klejnoty, a w zależności od zebranej konfiguracji, otrzymujemy dostęp do manipulacji czasowych. I tak trzy „księżyce" dają nam dostęp do pauzy. Wszystko na chwilę staje, a tylko my sobie chodzimy. Można też zwolnić upływ czasu – wszystko zwalnia, a my biegamy sobie normalnie. Istnieje opcja cofania czasu – najczęściej daje to możliwość postawienia „na nogi" budowli (mostów, bram), które kiedyś się zawaliły i w ten sposób otwiera dalszą drogę. Można wreszcie odpalić tryb przewijania do przodu, kiedy to czas pędzi, a nasza postać przez chwilę jest nietykalna, czy... tryb nagrywania. Z nagrywaniem jest całkiem nieźle: można na przykład wskoczyć na huśtawkę, nagrać tę scenę, a potem odegrać ją stając samemu na drugim ramieniu huśtawki. W ten sposób nasza „kopia" wyrzuci nas w powietrze. Można w ten sposób zabijać po kilka potworów na raz, albo wciskać symultanicznie przyciski otwierające bramy.

Oprócz tego, za każdym razem kiedy giniemy, gra na naszych oczach cofa się o kilka scen i daje możliwość naprawienia ostatniego błędu. Niesamowity jest to widok i – co ważne – jak na razie zastrzeżony dla gier na Xboxa, ponieważ wymaga korzystania z twardego dysku, na którym zapisuje się skrupulatnie każdy nasz krok.

A propos zabijania potworów – robi się to w sposób następujący. Zbiera się za pomocą odkurzacza leżące na poziomach śmieci: puszki, beczki, stare lodówki, kwietniki – wszystko co się da, a potem tym samym odkurzaczem strzela. Proste. Proste i nudne – niestety. W grze jest dziesięć światów, każdy po cztery poziomy... Fakt – często musimy wrócić do już raz ukończonego świata, kiedy dopakujemy Blinxa nowymi mocami - np. za zdobyte punkty kupimy w sklepiku mocniejszy odkurzacz, który wciągnie nawet gigantyczne, szesnastotonowe odważniki. To jednak nie wystarczy – wciąż bowiem przez całą grę robimy de facto to samo. Brakuje tu patentów jak z Jak&Daxter, gdzie na każdym kroku gra zaskakiwała Cię czymś nowym. A to pojazdy, a to nowe konkurencje... Tutaj nic się nie zmienia. Tylko bossowie robią się coraz bardziej irytujący. W końcu naprawdę mamy dosyć ciągłego odbudowywania mostów i używania pauzy, żeby pokonać bossów – nie oszukujmy się, do tego sprowadzają się zagadki w grze. Krótko mówiąc – zabawa czasem to świetny pomysł, ale tu została spłaszczona do maksimum. Gdzieś zapodziała się też pomysłowość, jeśli chodzi o projekty potworów. Wszystkie przypominają skaczące bańki, albo pękatych, powykrzywianych dziadków...

Do listy „kul u nogi" dodajmy jeszcze tylko małą wyrazistość naszego kociego bohatera. Za mało po prostu filmików, by się z nim utożsamić – tylko początkowy i końcowy. No, można doliczyć kilka scenek za zdobyte sekrety, ale one w żaden sposób nie przybliżają nam postaci. Sądzę, że to głównie dlatego Blinx nie przyjmie się jako maskotka – nie opowiada ciekawej historii.

A historia kołem się toczy – zakończmy więc tym, czym zaczęliśmy. Blinx the Timesweeper wygra głównie tym, że jest jedynym platformerem na Xboxa. Na horyzoncie czeka już Malice, która ma spore szanse zmiażdżyć kocura swoim wielkim młotem i pewnie to zrobi. Póki co jednak, jeśli nie przeszkadzają Wam frustrujący bossowie – można zabawić się Blinxem. Jest ładny, starcza na kilkanaście godzin, nie jest za trudny (bo zagadki ciągle są te same), ale... zawodzi. Po tym wszystkim, czym miał być, spodziewaliśmy się czegoś lepszego. Należą mu się natomiast brawa za ciekawe wykorzystanie Xboxowego twardziela – oby był jaskółką rzeczy, które nadejdą.

Grabarz

Artoon to niewielka (zatrudnia 40 osób na stałe) firemka z Yokohamy, skupiająca „geniuszy", których udało się wychwycić panu Yoji Isii. Artoon odpowiedzialna jest jak dotąd za takie tytuły jak Pinobee na GBA i Blinx na Xboxa. Jak przyznają sami autorzy pomysł na Blinxa, to przede wszystkim patent na wykorzystanie dysku Xboxa, na którym można nagrywać przecież wszystko, co się dzieje na ekranie. Choć twórca Blinxa jest także współtwórcą Sonica – odżegnuje się od jakichkolwiek związków kota z jeżem. My zaś wskażemy mimochodem na związki kota z czarodziejem. Co to bowiem za moda na sprzęty domowe? Nimbus 2000 u Harryego Pottera, odkurzacz TS-1000 u Blinxa...

Wszystko pięknie, ale sam wygląd Blinxa jakoś nie przypadł nam do gustu. Crash, Sonic czy Mario bardziej przemawiają do wyobraźni.

Xbox

Ładna gra, Miłe misje, frustrujący bossowie...

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Artoon
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

7.9

Prosta grafika skoncentrowana jest na jak najlepszym oddaniu klimatu gigantycznego Metropolis, ale... Niespecjalnie to wychodzi.

Superman - Shadow Of Apokolips

Po raz kolejny ktoś podjął wyzwanie i zdecydował się zrobić grę z Supermanem w roli głównej.

Mając w pamięci poprzednie doświadczenia związane z wirtualnymi wcieleniami Supermana, z dużą dozą pesymizmu podszedłem do SoA. To chyba oczywiste, skoro wcześniejsze gry o przygodach Clarka wydane na PSX czy N64 zaliczają się do „klasyki" crapów. Na samą myśl o tych arcydziełach wirtualnej sztuki, obiad podchodzi mi do gardła, a na czoło występują gęste krople potu. Wydaje mi się jednak trochę niesprawiedliwym ocenianie nowego Supermana tylko i wyłącznie przez pryzmat jego nieudanych występów we wcześniejszych grach. Dlatego zamiast roztrząsać dłużej „drobne" wpadki Kenta w przeszłości, zajmijmy się w końcu najnowszą produkcją traktującą o przygodach najbardziej znanej postaci z komiksowego universum DC.

Kim jest Superman... Chyba nie muszę wyjaśniać?! Wszyscy na pewno zdajemy sobie sprawę, że ten pan w niebieskim kostiumie z czerwoną peleryną na przestrzeni lat stał się jednym z najbardziej rozpoznawalnych symboli Ameryki obok hamburgerów i Coca-Coli. Kosmita o ludzkim wyglądzie, dysponujący potężną mocą, który pod przybranym nazwiskiem ratował wiele razy naszą planetę od zagłady zdobył zwolenników na całym świecie!

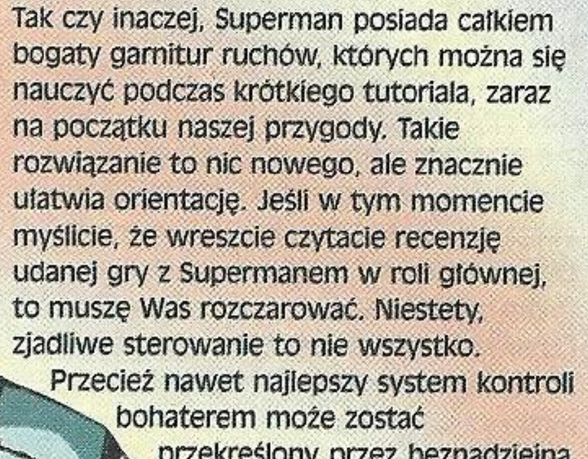
W Superman: SoA będziemy mieć do czynienia z takim właśnie superkoleżką, który na co dzień zajmuje się ratowaniem ludzi z opresji i zbieraniem pochwał od ocalonych Ziemian. Przy okazji ratowania ludzkości, Clark Kent zmierzy się ze swym odwiecznym wrogiem – Lexem Luthorem, wspieranym przez innych, równie groźnych złoczyńców. I to by było na tyle jeśli chodzi o fabułę Supermana, gdyż ta jest sztampowa aż do bólu i nie obfituje w niemal żadne ciekawsze lub zaskakujące zwroty akcji. No, ale chyba nikt nie spodziewał się tutaj scenariusza na miarę FFX, czy MGS? Obdarzona ubogim scenariuszem gra nie musi jednak być wcale taka zła, pod warunkiem, że oferuje w miarę ciekawą rozgrywkę, ubraną w atrakcyjną szatę.

Jeśli więc chodzi o zabawę, to mam naprawdę mieszane uczucia. Z jednej strony mamy do dyspozycji całkiem zgrabnie opracowany system sterowania naszym bohaterem, a z drugiej, raczej monotonne zadania, które nie pozwalają nam na wykorzystanie wszystkich dobrodziejstw tego systemu. A przyznać chyba musicie, że porządne sterowanie w grach TPP to nieczęste zjawisko. Ku mojemu zdziwieniu, autorom udało się opracować całkiem wygodny sposób sterowania Clarkiem nie tylko na ziemi, ale także w powietrzu. Dzięki temu, w niektórych misjach można poczuć namiastkę tego, co czułby prawdziwy Superman, lawirujący pomiędzy drapaczami chmur Metropolis. W krótkiej, acz wyczerpującej walce ze sługami zła przyjdzie nam korzystać z takich umiejętności, jak mroźny oddech, rentgenowski wzrok, wiązki energii, którymi Clark miota ze swoich oczu, wspomniane już latanie i wiele innych.

Szkoda tylko, że umiejętności Kenta w walce wręcz nie prezentują się jakoś szczególnie atrakcyjnie. Jedno pięciociosowe combo, uppercut i możliwość wykorzystania niektórych elementów otoczenia do masakrowanie przeciwników to chyba niezbyt dużo jak na najpotężniejszego człowieka na Ziemi.

Tak czy inaczej, Superman posiada całkiem bogaty garnitur ruchów, których można się nauczyć podczas krótkiego tutoriala, zaraz na początku naszej przygody. Takie rozwiązanie to nic nowego, ale znacznie ułatwia orientację. Jeśli w tym momencie myślicie, że wreszcie czytacie recenzję udanej gry z Supermanem w roli głównej, to muszę Was rozczarować. Niestety, zjadliwe sterowanie to nie wszystko.

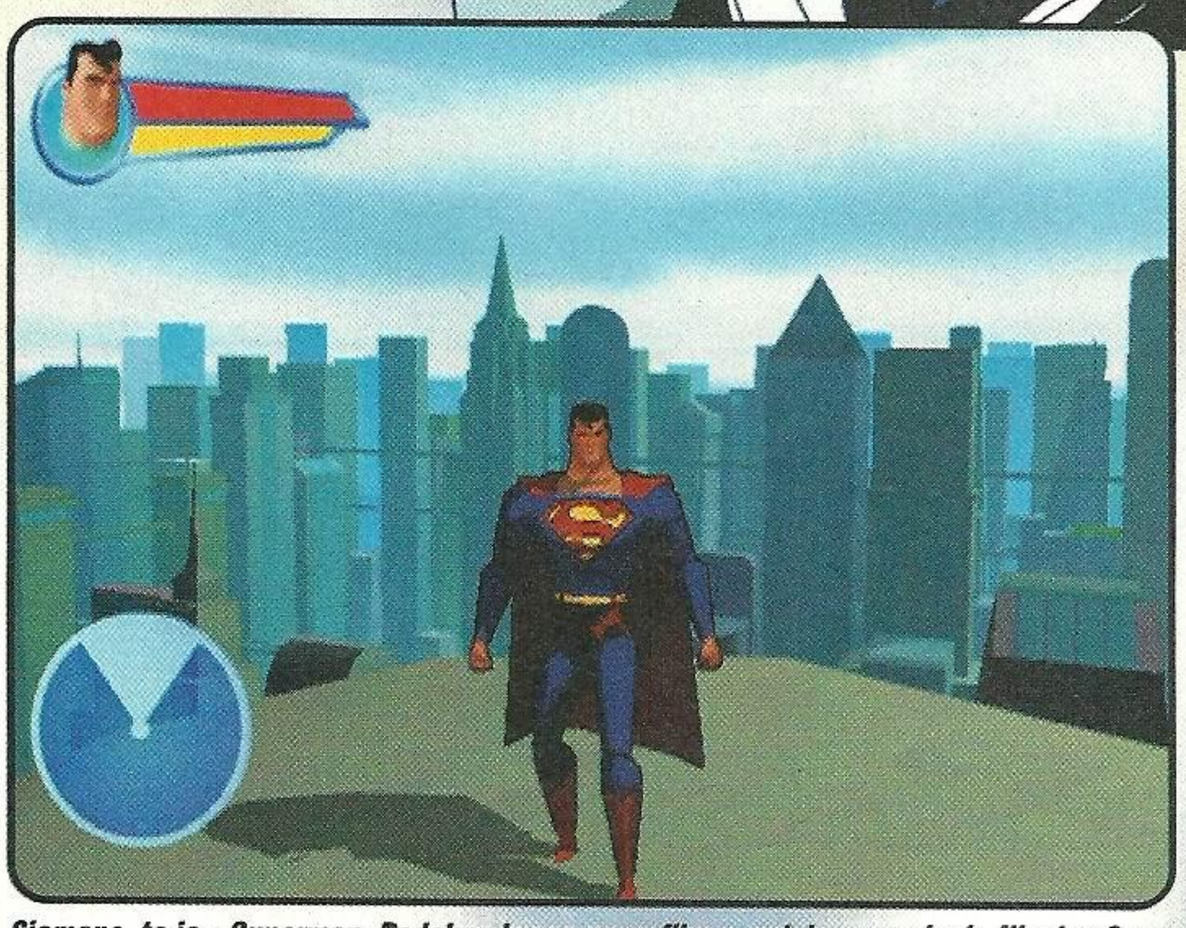
Przecież nawet najlepszy system kontroli bohaterem może zostać przekreślony przez beznadziejną pracę kamery. I właśnie z czymś takim mamy do czynienia w Superman: SoA. Nie mogę powiedzieć, że kamera zachowuje się beznadziejnie przez cały czas, ale w niektórych misjach jej nieprzewidywalne ruchy mogą drogo kosztować. Niestety, położenie kamery możemy regulować tylko i wyłącznie przy wykonywaniu ruchów naszym herosem (w opcjach można jeszcze zmienić ustawienie z tracking na free), przez co często tracimy cenne sekundy. Element ten jest szczególnie uciążliwy w misjach skradankowych, lub tych wykonywanych na czas, gdzie jeden fałszywy ruch grozi niepowodzeniem. Kolejnym minusem jest mały stopień zróżnicowania misji, jakie przyjdzie nam wykonywać. W zasadzie wszystko już gdzieś widzieliśmy – tu kogoś uratuj, tam kogoś spacyfikuj, a w międzyczasie włącz jakiś przełącznik – nuda. Panowie z Atari starali się nieco zmniejszyć wrażenie monotonii ogarniające po jakimś czasie gracza, poprzez zaimplementowanie w grze prostych „action events". Zabieg to średnio udany, gdyż większość z nich polega tylko i wyłącznie na bezmyślnym mashowaniu iksa. Nie ukrywam jednak, że niektóre misje, szczególnie te rozgrywające się wśród wieżowców Metropolis, potrafią podgrzać atmosferę i wywołać mimowolny uśmiech.



Graficznie Superman prezentuje się raczej przeciętnie. Na ubogie trójwymiarowe plansze wrzucono bardzo słabo animowane postacie wykonane w technice cell shading. Ruchy większości postaci są bardzo sztywne i nienaturalne, choć to w pewnym sensie oddaje klimat kreskówkowego Supermana, którego na pewno oglądaliście kiedyś w TV. Trochę lepiej od postaci prezentują się budynki i samochody. Metropolis wygląda całkiem przyjemnie, ale kiedy skonfrontujemy jego wygląd z takim np. Portland z GTA3, to nie pozostanie nam nic innego jak się roześmiać. Oprawa dźwiękowa również nie wybija się ponad przeciętną, a momentami zasysa nawet bardziej, niż najlepszy model odkurzacza marki Zelmer. Pompatyczna muzyczka już po paru minutach zaczyna drażnić i aż prosi się o wyłączenie. Dźwięki wydawane przez wrogów Supermana, to w większości jakieś sapania i okrzyki, na które i tak nie zwrócicie raczej uwagi.

Superman: SoA, to gra bardziej udana niż inne odsłony przygód Clarka Kenta na konsolach, co nie znaczy jednak, że można ją zaliczyć do gier wybitnych. Trochę przestarzała grafika, uczucie nudy i dość duży stopień trudności nie pozwalają mi ocenić jej wyżej.

QOORA



Siamano, to ja - Superman. Podobno kręcą nowy film o moich przygodach. Nicolas Cage, Ben Affleck - oto kandydaci do głównej roli. Bueeerk.

PlayStation 2

Eee tam. Spiderman zjada Supermana na śniadanie.

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Infogrames
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.5

Gungrave

Nad czym tu debatować? Kocham Segę i czekałem na GunGrave. No to się doczekałem.

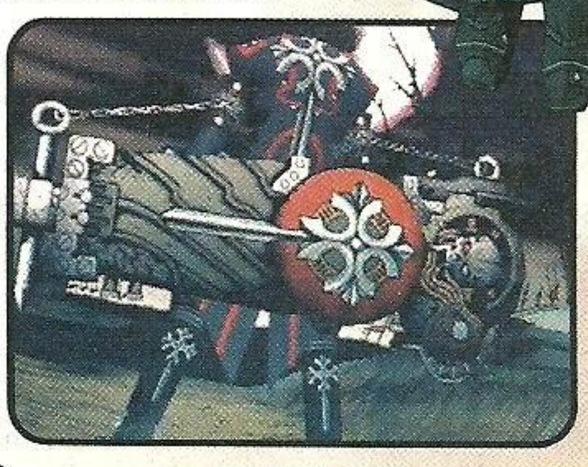
Pierwsze spotkanie z Gungrave jest conajmniej pozytywne. Na początku zabawa jest przednia, a maskara dokonywana na ekranie podkręci nawet największego sceptyka.

Pierwsze zwiastuny zapowiadały grę rewelacyjną. Anime'owy klimat tworzony dzięki filmikom wyraźnie stylizowanym na Ghost In The Shell. Nieprzeciętny bohater, którego charyzma miała emanowaćz ekranu. Dwa wypasione gnaty, „futerał" na plecach, powiewający płaszcz i kowbojski kapelusz. Historia nie jest najważniejsza w GunGrave, ponieważ to najzwyklejszy w świecie shooterek, ale skoro autorzy postarali się o takową, to wypada skreślić kilka słów. Oto i one. GG opowiada o walce byłego zabójcy z pewnym kartelem. Koniec.

Za GG nie kryje się żadna rewolucyjna idea. Nie jest to konkurencja dla Dantego. Co prawda czerpie garściami z rozwiązań zastosowanych w Devil May Cry czy Max Payne, ale tak naprawdę ani jednego nie wykorzystuje do końca.

Całe otoczenie i postacie zostały wykonane w technice cell-shaded i pomimo, że ogólnie prezentują się dobrze, a momentami wręcz doskonale, to mam mieszane uczucia. Postacie i świat zaprojektowało dwóch sławnych „mangaków", o czym przeczytacie w ramce. Akcje są przerywane pięknymi filmikami, wyrenderowanymi w taki sposób, aby wyglądały na anime'acje. Nasz bohater jest dopracowany w każdym calu – zarówno jeśli mowa o wyglądzie, jak i o ruchach, choć nie powiem żeby było tu dużo do animowania. Ot, kilka klatek na bieg, skoki i przewroty. Grave będzie ścierał się z przeciwnikami w takich miejscach jak

dyskoteka, dach budynku, ulice, laboratoria, baza kartelu. Każda lokacja jest dość mała i ograniczona. Nie ma szans, aby gdzieś sobie wyskoczyć i pozwiedzać – ciągle idziemy jedną ścieżką. Poza tym wszystko jest bardzo ubogie i proste, ale trzyma klimat. Choć nie powiem, widać w projektach rękę fachowca. Co by się stało, gdyby jej tu zabrakło? Nawet nie chcę o tym myśleć. Otoczenie da się zniszczyć, ale nie w takim stopniu, jakbym sobie tego życzył. Co prawda widok rozwalonych kolumn czy też zdezelowanych samochodów może napawać dumą, ale ten pomysł aż prosi się o dotarcie. Przeciwnicy są topornie wykonani. Nie widać tego na pierwszy rzut oka, ponieważ zazwyczaj trzymamy ich z daleka celnymi seriami. Sprawa zaczyna wyglądać zgoła inaczej, gdy na przykład kamera zbliży się do ubitego bossa. Jejku, toż to prawie jak na N64! Dodam jeszcze tylko, że sama animacja potrafi zwolnić.



Jak się gra w GG? Prosto. Przed misją możemy pogadać z Mika lub Dr T. Te dwie postacie pomogą nam poznać historię, która kryje się za tym wszystkim. Oprócz tego sejwujemy lub wyruszamy na akcję. Nasz człowiek potrafi niemiłosiernie naparzać z dwóch rewolwerów oraz od czasu do czasu przywalić z działa, które nosi na plecach. Poza tym ma jeszcze jedną broń przygotowaną na bliskie starcia. Jest w stanie zamachnąć się swoim futerałem, aby odepchnąć wrogów, a słabszych nawet z miejsca zdjąć. Grave niczym Max Payne czy też sprawny goalkeeper potrafi wyskakiwać w różne strony. Nie ma tu żadnego bullet time, ale podczas krótkiego lotu bohater wystrzeliwuje szybką serię. Na początku wydawało mi się to beznadziejnym pomysłem dorzuconym na siłę, ale na kolejnych poziomach zrozumiałem prawdziwe intencje autorów. Mianowicie chodzi o unikanie rakiet wysyłanych w naszą stronę przez wrogów. Nie powiem, da się czasami wyskoczyć znienacka zza węgła, ale to nie to samo co w Max Payne. Do tego wszystkiego dorzućcie sobie jeszcze system rozdzielania punktów za bezustanne niszczenie wszystkiego wokół i już macie pełny obraz GG.

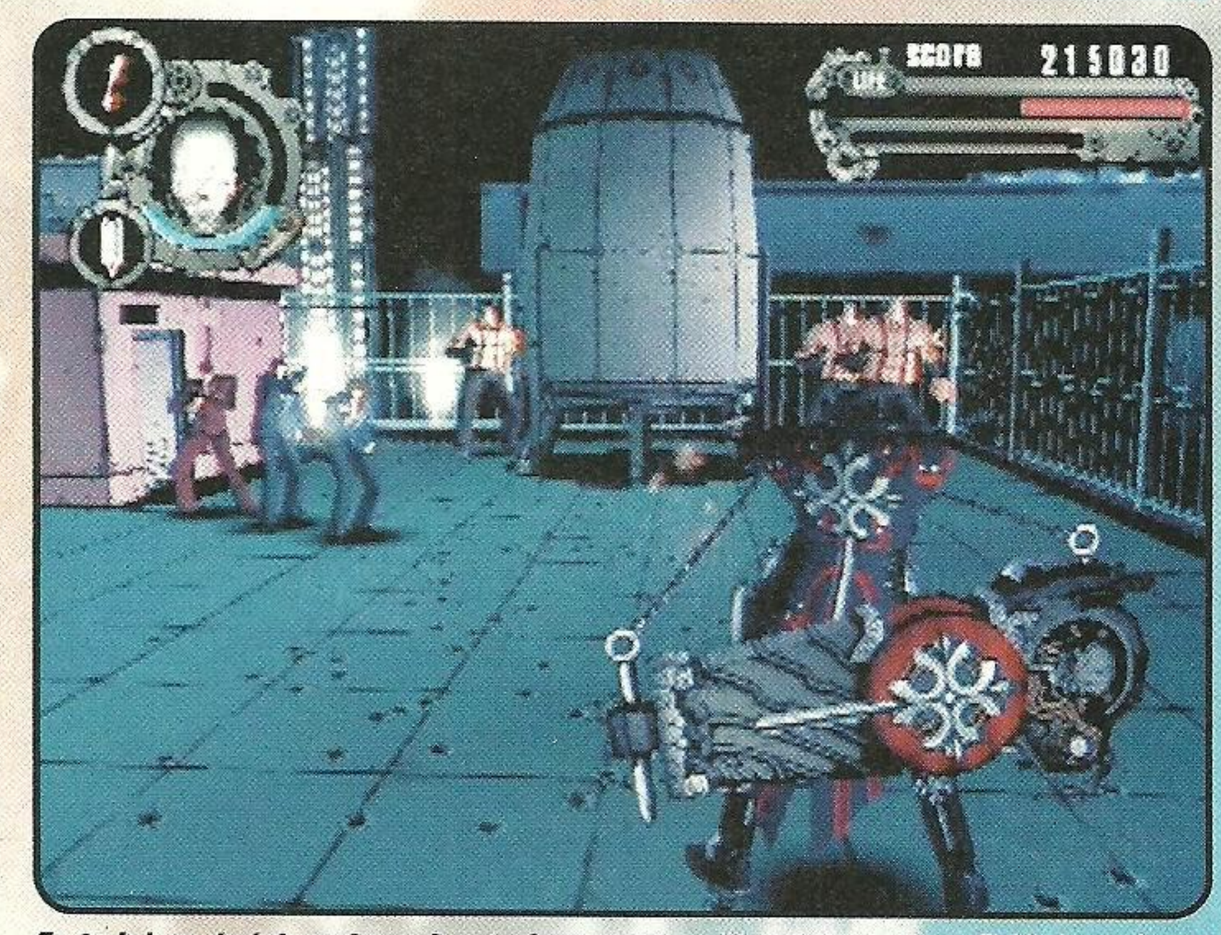
Aby utrzymać klimat japońskich kreskówek, postanowiono nie wyrzucać podkładanych głosów i tylko dorzucić zrozumiałe dla przeciętnego Europejczyka napisy. Dla mnie jest to pomysł jak najbardziej na miejscu. Niestety, odgłosy towarzyszące walce nie stoją na najwyższym poziomie. Spróbujcie podkręcić głośniki i przez pięć minut posłuchać nieprzerwanego walenia z gnatów. Po prostu boli głowa. Podobnie jest przy dźwiękach towarzyszących wystrzeleniu rakiety i okrzykach trafionych wrogów. Za każdym razem są idealnie takie same. Za to muzyka skomponowana na potrzeby GG przedstawia się zgoła odmiennie. Jest idealnie dopasowana do miejsca, gdzie przebywamy, choć ciągła strzelanina skutecznie ją zagłusza.

Tak, pomimo iż większość z nas (włącznie ze mną) spodziewała się czegoś innego, to nie można zaprzeczyć, że GunGrave jest całkiem niezłym kawałkiem strzelanki. Do tego osadzonej w pełni trójwymiarowym środowisku i niezłym designem (nie mylić z wykonaniem). I choć da się ją przejść w pięć godzin, to dla fanów takich zajawek, będzie to bardzo przyjemnie spędzony czas.

OG

Designerzy

Rzadko pisze się o ludziach, którzy zaprojektowali wygląd postaci i otoczenia (chyba, że przy okazji FF) w grze. Ale w przypadku GunGrave nie można tego pominąć, ponieważ do niego przyłożyło się dwóch bardzo znanych panów. Już wiecie, że GG jest przesiąknięty klimatami anime'owymi. Za projekt głównej postaci wziął się Yasuhiro Nightow, twórca mangi Trigun, która reklamowana jest jako „Deep Space Planet Future Gun Action!!". Hehe, nie ma to jak dobry slogan. Grave'a wymyślił na zamówienie RED (stworzyli serię Sakura Taisen). Podobno ten pan niedługo weźmie się za robienie własnej gry właśnie z głównym bohaterem Triguna. Tym razem jednak pomogą mu w tym zdolni ludzie z Smilebit (odpowiedzialni swoją drogą nad Jet Set Radio), a RED będzie w tym przypadku producentem. Zostanie wykorzystana technologia, która zagościła już w GunGrave. Drugim panem jest Kosuke Fujishima (odpowiedzialny za mechanizmy rządzące światem GG), którego największymi dziełami są mangi Oh My Goddess! (wydana również w Polsce) i You're Under Arrest! Brał również udział przy tworzeniu Sakura Taisen wspólnie z RED. Aha, a za muzykę w GG wziął się Tsuneo Imahori, który komponował ścieżkę dźwiękową do Triguna (eh, te koneksje).



Za to już po dwóch poziomach entuzjazm opada... Wszędzie to samo. Fakt, że podane z najwyższym kunsztem, ale zbyt rzadko wzbogacane nowościami. Szkoda.

PlayStation 2 — *Niezła jatka, ale przez chwilę. Gra jednak zawodzi.*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* RED
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.5

Widać, że chłopaki z Capcom biorą sobie do serca krytykę wobec Gun Survivorów... Ale i starają się odejść nieco od schematu. Może dlatego zmieniono tytuł tej gry na Europę - w Japonii nosi tytuł Gun Survivor: Dino Crisis.

Dino Stalker

Capcom ciągle szuka nowych pomysłów. To się chwali, ale konsekwencje eksperymentowania bywają bolesne.

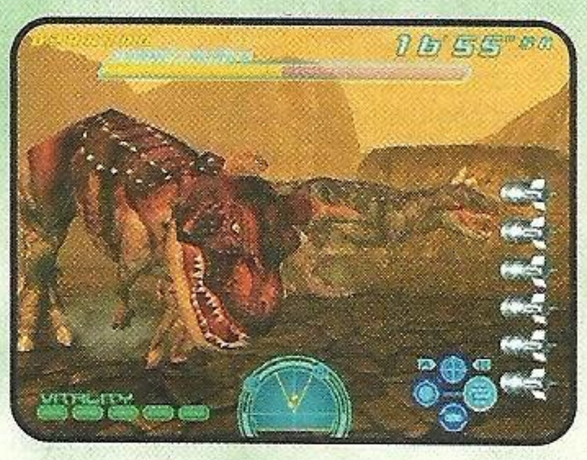
Raz takie wybiegi wychodzą lepiej, raz gorzej... Co może być tego przyczyną? Czytając sprawozdania z procesu tworzenia Devil May Cry, można odnieść wrażenie, że autorzy doskonale wiedzieli, co chcieli osiągnąć. Choć projektowanie tego świata w dużej mierze opierało się na kolejnym dorzucaniu nowych pomysłów i rozwijaniu starych, to cel był tylko jeden. Dostarczyć grę maksymalnie odbajerowaną i satysfakcjonującą. Udało się to ponieważ developerzy mieli jasną wizję, co chcą nam podać i w jakiej formie.

DS realizuje podobny pomysł do Resident Evil Gun Survivor (tyle, że mocno rozwinięty). Pamiętacie RE: GS? Tamta gra cierpiała na słabą grafikę, niedopracowane sterowanie i kiepską fabułę. Panowie z Capcom mieli dużo czasu, aby dostrzec swoje błędy i naprawić je właśnie tutaj. Czy tak się stało?

Wszystkich mających zamiar wgryźć się dalej w tekst ostrzegam. Ta recenzja nie będzie obfitować w liczne zwroty akcji, przyśpieszenia czy też opisowe porównania i inne fajerwerki stylistyczne. Będzie to rzeczowa i nudna „opisówka". Jeśli kogoś takie teksty zniechęcają do czegokolwiek, to radzę spojrzeć na oceniaczkę i samemu sobie wszystko wywnioskować.

W Dino Stalker czuć tylko część z tego, o czym napisałem powyżej. Rzeczywiście - widać w tej grze sporo pomysłów. Właściwie stanowi ona crossover różnych stylów. Niestety na tym się skończyło, ponieważ ktoś tu chyba nie do końca przemyślał pewne kwestie.

Bohaterem DS jest pilot myśliwca. W niego się wcielamy. W czasie bitwy zostajemy zestrzeleni i podczas dramatycznej ucieczki z samolotu dzieje się coś dziwnego. Zamiast maszyn w powietrzu pojawiają się pterodaktyle. Na jednej ręce dzielnego chłopaka wyrasta tajemniczy zegar, a w drugiej duży gnat. Gady atakują, więc nie pozostaje nic innego, jak bronić się. Widok mamy ograniczony, ale możemy swobodnie obracać głową. Po minucie czy dwóch jest już po wszystkim. Dziarski pilot ląduje na spadochronie i dostaje się w sam środek dżungli.



Tu już można poruszać się zupełnie swobodnie. Jest chodzenie na boki, rozglądanie się, poruszanie w przód i tył. Wypadałoby powiedzieć – rasowy FPP. Brakuje jednak czegoś do pełnego szczęścia. Nie ma swobodnego poruszania głową. Nie podniesiecie jej wysoko w górę, ani nie opuścicie. Jest to spowodowane tym, że tak naprawdę nie jest to do końca standardowa strzelanka z pierwszej osoby.

Czymże zatem jest ów po-twór? Jest to bardzo rozwinięty shooter na pistolet. Sterować możemy przy pomocy pada lub GunCona. Pierwszy sposób wcale nie jest taki zły, a nawet w pewnych kwestiach wyprzedza gnata. Szkoda tylko, że konfiguracja jest tylko jedna i nie da się jej zmienić. Pod lewym analogiem przypisano poruszanie przodu i w tył oraz skręcanie. Pod prawym jest podnoszenie i opuszczenie celownika. Przyciski geometryczne odpowiadają broniom i przeładowywaniu. Pod R1 jest strzał, a pod R2 i L2 strafe'owanie. Mocno przywiązany do sterowania z gier fpp miałem niemałe problemy z dobrym prowadzeniem postaci. Tak, ale Dino Stalker to nie klasyczny fpp, choć bardzo bym chciał, aby czymś takim był.

Drugi sposób to pistolet. Jest bardziej praktyczny, choć nie bez wad. Otóż tutaj każdy przycisk jest zajęty i aktywnie wykorzystywany. Powoduje to, że po około trzydziestu minutach zaczynają boleć palce i nadgarstek.

Wróćmy jednak do samej zabawy. Przedzieramy się przez gęsty las, walczymy z dinozaurami i sterowaniem. Po drodze zbieramy różnorakie bronie, apteczki i inne śmieciuszki. Spluw mógłby pozazdrościć nam sam Turok! Są snajpery, shotguny, kusze, wyrzutnie rakiet, a do tego różne rodzaje amunicji. Ważnym elementem są też kryształy. Jest ich kilka typów i każdy dorzuca nam trochę czasu. Na przejście każdego poziomu mamy kilka minut. I warto się spieszyć, ponieważ zazwyczaj na końcu levelu czeka jeszcze boss. Jeśli nie zdążymy – game over. Jest to po części uzasadnione fabułą, a po części pozostałością po strzelankach na pistolet. Oprócz leveli, w których poruszamy się swobodnie są jeszcze takie na szynach. Wtedy wsiadamy do motorówki albo jeepa i prujemy do wszystkiego, ile pocisków w magazynku starczy. I jest to dość miłe prucie, ponieważ grafika zazwyczaj nie pozwala oderwać wzroku od telewizora. Zazwyczaj, bo jest z tym różnie. Pierwsze poziomy wręcz rozwalają ilością szczegółów. Jest dużo roślinności, gęsta trawa, a dinozaury wyglądają tak, jak powinny. Mamy potężną giwerę i można nią rozwalać drzewa, kłody, kamienie. Wszystko ocieka detalami, aż chce się dalej brnąć i rozwiązać zagadkę kryjącą się za tymi dziwnymi zdarzeniami. Ale im dalej, tylko gorzej. Na pewnym poziomie całe otoczenie to proste górki piaskowe. Niby pustynia, to i drzew nie ma, ale nie mogę oprzeć się wrażeniu, że ktoś tu poszedł na łatwiznę.

Podsumujmy zatem, co zostało poprawione? Grafika i fabuła, bo ta w DS jest dość ciekawa. Bardzo słabe sterowanie nie pozwala jednak w pełni docenić starań autorów.

Szczerze mówiąc nie mam zielonego pojęcia, dlaczego Capcom tak uparcie drąży w uliczkę tego rodzaju gier. Przecież na końcu jest ślepy zaułek, a już o wiele wcześniej były znaki ostrzegawcze w postaci słabych RE: GS. Czy nie dałoby się z tego zrobić po prostu fpp plus poziomy na szynach?

OG

To z tego bardziej ubogiego w szczegóły poziomu. Trzeba jednak przyznać, że animacja dinozaurów jest bez zarzutu.

PlayStation 2

Eee tam, chłopaki, dawajcie mi tu Devila Dwa.

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, GunCon 2*

5.5

Mat Hoffman Pro BMX 2

Mat Hoffman czy Dave „The Miracle Man" Mirra? Coś Wam powiem: zdecydowanie Chris Edwards.

Można śmiało stwierdzić, że pierwszy Mat Hoffman, jeszcze na PSOne, był średnio udany. Silnik Tony Hawka sprawdził się doskonale jeśli chodzi o generowanie grafiki, natomiast niemal identyczny model fizyczny już nie – w końcu rower to nie deskorolka. Aby naprawić swój błąd, do produkcji kontynuacji Activision zakontraktowało ekipę Rainbow Studios (Splashdown, ATV OffRoad Fury) – fachowców znających doskonale bebechy PS2.

Progress gry, czyli jej przepływ jest po prostu fatalnie pomyślany. W Tony Hawku nie trzeba zaliczyć wszystkich zadań na danym poziomie, by otworzyć następny. Wiadomo, że i tak gracz wróci potem do sprawiających mu kłopoty zadań, ale już z namaksowanymi statystykami. Tymczasem tutaj trzeba zaliczyć po pięć zadań na trzech poziomach trudności, a dopiero potem otworzy się kolejny poziom. Rozumiem, że to miało być odejście od schematu Hawka i próba nadania grze własnej osobowości, ale to zwyczajnie odrzuca. Szczególnie, że pierwszy level to klasyczny tor treningowy rajderów w jakiejś hali – stuff, który jest obecny w każdej grze o beemiksie. Oczywiście zadania nawet nie silą się na bycie oryginalnymi – znajdź pięć pierdół, przewróć pudła, wykonaj specyficzny trik. To już, niestety, było i to wiele razy. Oczywiście, jeden przejazd trwa dwie minuty. Kolejne levele także sprawiają wrażenie poskładanych do kupy niemal w ostatniej chwili.

Pierwsza część Hoffmana obfitowała w przedziwne bugi i niedoróbki. Druga jest pod tym względem lepsza, ale także nie

do końca. Po pierwsze – sterowanie. Po prostu nie ma odpowiedniego czucia, przede wszystkim przez opóźnienia na linii komenda – zawodnik. Druga sprawa, która wybitnie nie przypadła mi do gustu to nie do końca dla mnie jasne gleby zawodnika. To znaczy rozumiem, że coś poszło nie tak przy lądowaniu, ale niespecjalnie wiem co, bo oczy najwyraźniej odmawiają mi posłuszeństwa. Nie zdarza się to jednak na tyle, by zepsuć całą zabawę, która mimo wszystko momentami może być niezła. System trików to oczywiście Tony Hawk pełną gębą. Zarówno sterowanie, jak i egzekucja. Ale... ciekawe, dlaczego manuala można odpalić dopiero po lądowaniu, a nie z ziemi? Dlaczego łączenie niektórych trików nie daje comba? Dlaczego konsola czasem nie rozpoznaje podwójnych wciśnięć przycisków? Zapewniam, że mam dobre wyczucie. No i wspomniane gleby. Coś tu zdecydowanie nie gra. Ale trików jest kilkadziesiąt – manuale, flatlandy, stalle na szczycie pipe'a, grindy... Na pewno fan takiej zabawy znajdzie tu sporo dla siebie. Fajną sprawą są za to nieinteraktywne, filmowe wstawki pomiędzy poziomami. Otóż wszystko polega na tym, że Hoffman i jego dziewięciu koleżków wybiera się na tournee po USA szalonym autobusem. Gracz jest świadkiem

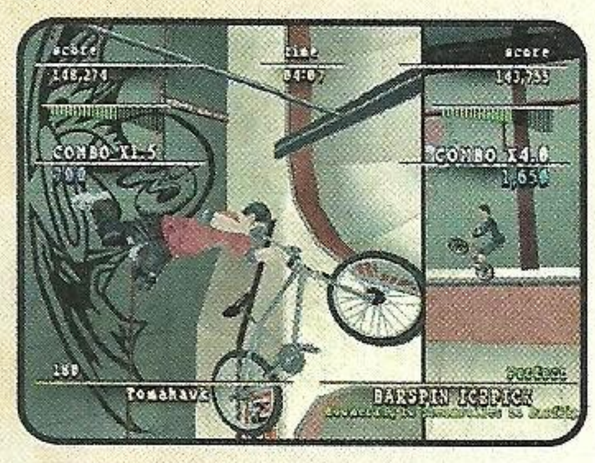
Grindy, manuale, flatlandy... W Hoffmanie aż roi się od trików. Ale w której grze o sportach ekstremalnych można narzekać na ich niedostatek?

tego, jak po zaliczonym levelu pakują się do niego i jadą dalej, ogląda filmy o konkretnych prosach, a przez to w pewien sposób uczestniczy w całym przedsięwzięciu. To zabawna sprawa. Z innych nowości warto wymienić możliwość odkrywania nowych kawałków muzycznych za wyszukane na poziomach płyty, czy doskonały patent z robieniem zdjęć podczas efektownych trików. Wystarczy odnaleźć na levelu małą kamerkę, wyskoczyć do niej i wyczesać coś konkretnego, a fotograf zrobi zdjęcie. Fotkę można zapisać na memorce, aby potem oglądać ją w nieskończoność obracając i zoomując do woli.

W grze znajduje się opcja budowania własnych plansz, ale nie ma za to możliwości wykreowania swojego bikera. Akurat mi to nie przeszkadza, ale wiem, że sporo osób lubi takie akcje. Warto więc o tym wspomnieć.

Licencjonowana ścieżka dźwiękowa jest słaba. Bieda z nędzą - jakieś podrzędne kapele po prostu męczą, zamiast zagrzewać do kolejnych wyczynów. Straszny misz-masz, od hip-hopu, przez punk i heavy metal, aż do elektroniki. Nie podoba mi się okrutnie.

Za to grafika jest najmocniejszym punktem Hoffmana Drugiego. Animacja popyla w 60 klatkach i raczej nie zwalnia, poziomy są solidnie wykonane (choć



naturalnie tekstury momentami powtarzają się). Prawdziwymi gwiazdorami są zawodnicy i ich rowery – to tu poszła cała para konsoli. Naprawdę, jest na czym zawiesić oko.

Biorąc pod uwagę wszystkie plusy i minusy, jest nieco lepiej niż przeciętnie. Hoffman 2 może i ładnie wygląda, ale jest jakiś niedorobiony. To chyba najsłabsza gra z całej linii 02 Sports. Dave Mirra 2 ciągle pozostaje najlepszym beemiksem na konsole nowej generacji. Ale i tak sprawcie sobie Agressive Inline, ta gra wymiata. Stamtąd właśnie jest Chris Edwards.

Gulash

Tak, grafika to rzeczywiście mocny punkt tej pozycji. Wszystko psują opóźnienia w sterowaniu i brak wyobraźni projektantów leveli.

PlayStation 2 — *Najmniej udana gra ze sportowej serii Activision.*

- *Wydawca:* Activivision
- *Producent:* Rainbow St.
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.3

Xbox — *Szerokie rozłożenie przycisków utrudnia sterowanie!*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Rainbow St.
- *Liczba graczy:* 1-2

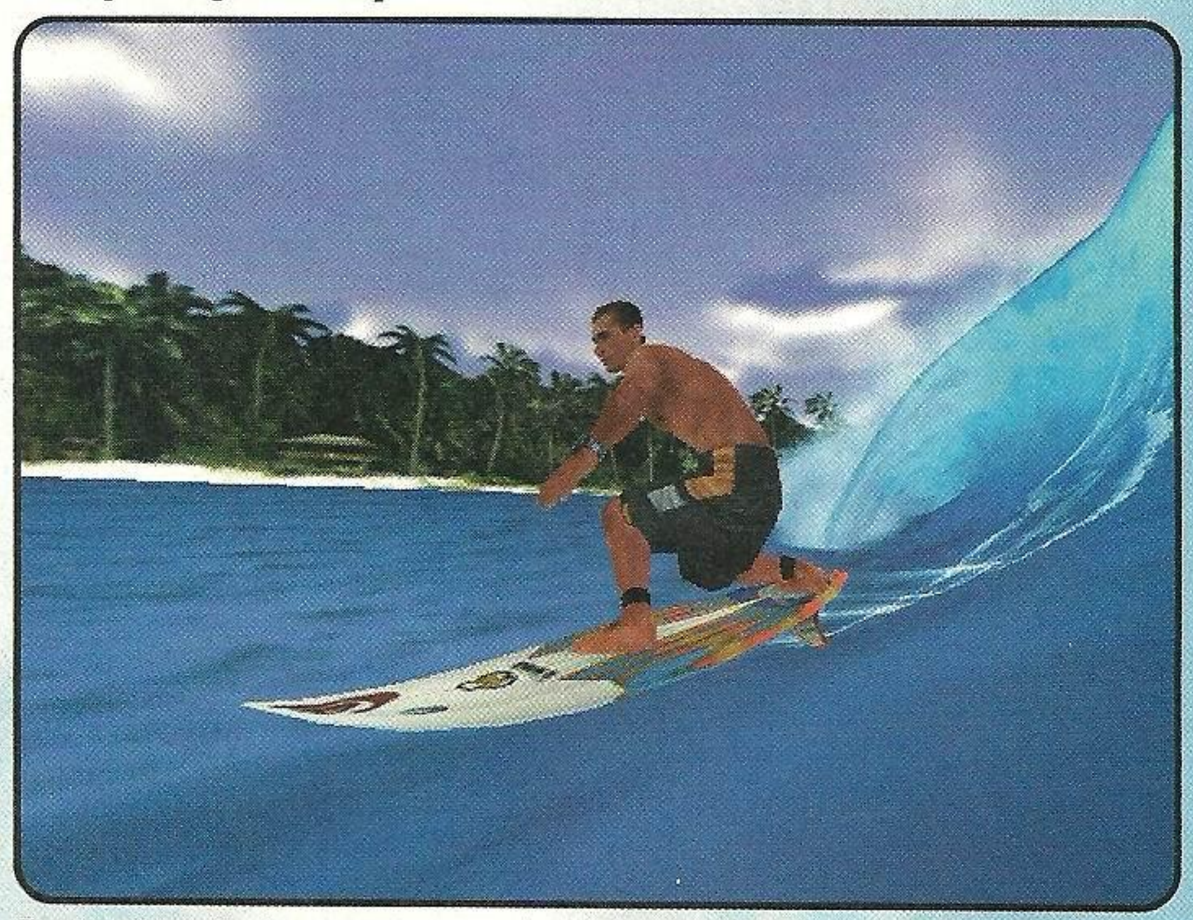
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

6.1

Kelly Slater's Pro Surfer

Do tej pory moją ulubioną grą traktującą o sportach wodnych był sędziwy Wave Racer znany z pewnością wszystkim posiadaczom Nintendo 64.



To zdecydowanie pierwsza przystępna i znakomicie zrobiona gra o surfingu. Teraz czas na windsurfing, kitesurfing i tak dalej...

Tamta gra przyciągała mnie wszystkim. Swoim klimatem, wykonaniem, dynamiką. Pędzące po wodzie skutery, słońce świecące prosto w oczy i odbijające się w chłodnej tafli, którą już po chwili przebijał nasz skuter po emocjonującym skoku z rampy. Co jakiś czas mieliśmy również okazję do czesania trików. To było to! Wygrać wyścig w wielkim stylu, a w dodatku pokazać innym swoje umiejętności, wykonując po drodze kilkadziesiąt karkołomnych sztuczek. Od tego czasu czekałem na podobną grę, która ponownie pozwoli mi poczuć na twarzy chłodną bryzę.

Chyba jestem bardzo wybredny, albo po prostu od tamtej pory takiej gry próżno było szukać. Aż do dziś. Na fali (trafne określenie, nieprawdaż?) bardzo popularnych ostatnio gier bazujących na sportach ekstremalnych zdecydowanie zaznacza swe miejsce, obok Tony'ego Hawka czy Dave'a Mirry, Kelly Slater - w najnowszym produkcie sygnowanym właśnie jego nazwiskiem, czyli Kelly Slater's Pro Surfer.

Nie mówimy tu rzecz jasna o windsurfingu, który - jakkolwiek by nie był przyjemny, fascynujący i zajmujący - w oczywisty sposób nie daje możliwości wykonywania efektownych trików, za sprawą ogromnego żagla przytwierdzonego do naszej dechy. Zwykły surfing - o to chodzi! Popłynąć wprost na spotkanie największej fali ciepłego morza, a gdy będzie już wystarczająco blisko, dzielnie stawić jej czoła, zadziwiając przy okazji całą publikę ekwilibrystycznymi pokazami.

Jak każdy z Was się zapewne domyśla, sport ten jest sztuką szalenie trudną. Wolałbym jednak szkolić się w tej właśnie dyscyplinie, niż w, dajmy na to, tak popularnej jeździe na deskorolce. Zderzenie z powierzchnią wody potrafi być bolesne, można w niej utonąć, ale z pewnością do rzadkości należą tu otwarte złamania czy poddanie swej twarzy niekonwencjonalnej "szlifierce" z wykorzystaniem betonowego podłoża. Za sprawą bardzo dobrze przemyślanego sterowania, również ryzyko połamania palców podczas obsługi joypada zostało ograniczone praktycznie do zera. Każdy koneser gier tego typu z miejsca zauważy podobieństwo do innych gier Activision O2, co w oczywisty sposób ułatwi mu start. Przemyślne przyporządkowanie poszczególnych ruchów do przycisków pada pozwala na bardzo intuicyjne sterowanie, które (mimo, iż jest inne niż w pozostałych grach) da się opanować już po kilku pierwszych próbach. Pomoże w tym obszerny tutorial, gdzie na zamkniętej przestrzeniu basenu ze sztucznie wytwarzanymi falami będziemy mieć możliwość kompleksowego sprawdzenia swoich umiejętności i doskonalenia pozostałych według zalecanych wskazówek.

Cała fizyka rozgrywki jest tu jednak permanentnie zmieniona. Jak każdy z Was zapewne dowiedział się na lekcjach fizyki, woda jest cieczą, a ta zachowuje się zupełnie inaczej niż ciała stałe. Moje wstrząsające odkrycie ma niebagatelne znaczenie dla zasad tej gry - każdy skater pomykający na swej desce z czterema kółeczkami byłby z pewnością zaskoczony, widząc, jak asfalt faluje pod nią, przemieszcza go bez jego udziału i każe balansować by uniknąć wywrotki. W KSPS trzeba będzie się do tego przyzwyczaić. To, że Ty chcesz płynąć na wprost, nie oznacza wcale, że Ci się to uda bez problemów. Jeśli nie weźmiesz pod uwagę siły unoszącej Twojego zawodnika fali, prawdopodobnie Twoja trasa będzie wypadkową obranego przez Ciebie kierunku oraz zwrotu siły działania fali. Mówiąc wprost – popłyniesz na ukos! Pokierować przyjdzie nam jak zwykle samą śmietanką, tym razem surfingowego świata. Plejadę rozpoczyna rzecz jasna sześciokrotny Mistrz Świata, Kelly Slater. Prócz jego postaci w grze pojawiają się inni, nie mniej zdolni amatorzy deski. Rob Machado, Kalani Robb, Lisa Anderson, Tom Curren, Bruce Irons, Donovan Frankenreiter, Nathan Fletcher i Tom Carroll. Jeśli te nazwiska są Wam obce, oznacza to jedynie, iż nie mieliście wcześniej styczności z tą dyscypliną sportu na ekranie TV. Kto miał, musiał o nich słyszeć. Tradycyjnie już, tak jak w innych grach tego typu, każdego zawodnika opisuje szereg współczynników, które rozwijamy podczas rozgrywki. Prócz tego, można odszukać różnice w sposobie jazdy i ogólnym prowadzeniu danej postaci.

Niech zabrzmią fanfary, bowiem dochodzimy właśnie do najsmaczniejszego kąska. Teraz już wiem, że panowie z O2 robią najlepszą wirtualną H2O. Tak – woda! Turkusowa, lazurowa, zielona, poprzez błękitną i granatową, aż po pomarańczową i tą z fluorescencyjnym blaskiem... Wspaniałe tekstury pokrywające pieniące się fale to powód do podziwu. Również ich zachowanie jest wprost perfekcyjne. Efekt końcowy po prostu szokuje swoim pięknem. Woda miejscami jest przezroczysta, widać na niej wyraźne zmarszczki, na szczycie fala załamuje się tworzą tak zwaną. beczkę – tunel, w którym możemy bezproblemowo surfować, obserwując z przyjemnością, jak naszego zawodnika ze wszystkich stron otacza woda. Fragmenty wody okalają plaże, pomosty, mielizny, budynki na brzegu. Miejsca te są rzekomo odwzorowaniem prawdziwych, istniejących w rzeczywistości lokacji, stworzone na podstawie fotografii i nagrań wideo. Patrząc na nie, jestem skłonny w to uwierzyć. Wszystko to tworzy niesamowicie realistyczny obrazek, który w połączeniu z płynną animacją jest prawdziwą ucztą dla naszych oczu.

Również wszystkie ruchy postaci reprezentują najwyższą klasę. Pod względem gracji, z jaką łapią deskę, czeszą kolejne triki lub wyskakują w powietrze u szczytu fali, KSPS można porównać jedynie do prawdziwych liderów tego gatunku. Jak widać autorzy są prawdziwymi zawodowcami w swej profesji.

Spokojna, klimatyczna muzyka w niczym nie przypomina ostrych, szybkich kawałków serwowanych nam przy spotkaniach z Tonym Hawkiem czy Davem Mirrą. Jest idealną dźwiękową ilustracją tych wszystkich uroczych zakątków opisanych w poprzednim akapicie. Do tego jest jej sporo! Długą playlistę możemy dowolnie modyfikować, choć myślę, że nie będzie to konieczne, gdyż praktycznie każdy utwór zasługuje na swoje pięć minut, czyli poświęcenie mu chwili uwagi.

Produkt posiada ogromną żywotność – z pewnością może pod tym względem konkurować nawet z THPS czy Aggressive Inline. Wyszkolenie wszystkich postaci, odkrywanie sekretów, oraz mnogość dostępnych trybów rozgrywki oferują wiele długich godzin wspaniałej zabawy. Samo pływanie na desce dla czystej przyjemności i delektowania się oprawą gry, potrafi wyrwać sporo z życiorysu. A już tryb, gdzie naszym zadaniem jest kierowanie karierą wybranego zawodnika, kontakty ze sponsorami czy dbanie o jego image podczas kolejnych zdjęciowych sesji, pochłonie Cię bez reszty.

KSPS jest grą nieco spokojniejszą, prezentuje bardziej „rekreacyjny" klimat niż hardcore'ową, ostrą jazdę przy akompaniamencie ogłuszającego ryku z głośników. Wcale nie oznacza to, że gra nie obfituje w emocjonujące momenty – wręcz przeciwnie. Wykonywanie kolejnych zadań, cykanie efektownych zdjęć, dziesiątki tysięcy wykonanych trików, góry bonusów, śliczna grafika – to wszystko potrafi zapaść w pamięć na długo. Żeby jednak do tego doszło, już dziś proponuję dać się jej porwać – bezwarunkowo!

Gangsta

Na screenach nie wygląda to może najlepiej, ale w akcji sprawdza się wyśmienicie. Szczególnie główni bohaterowie - woda i surferzy.

PS2 i Xbox

Activision znów na fali - tym razem bardziej dosłownie.

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Treyarch
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.8

TimeSplitters 2

„Jest tak brzydki, że tylko matka potrafiłaby go pokochać" brzmiało jedno z haseł reklamowych Volkswagena „Garbusa". Rzecz zaś będzie o TimeSplitters 2 i jej haśle przewodnim „Podrzuć ją komukolwiek, a pokocha jak swoją".

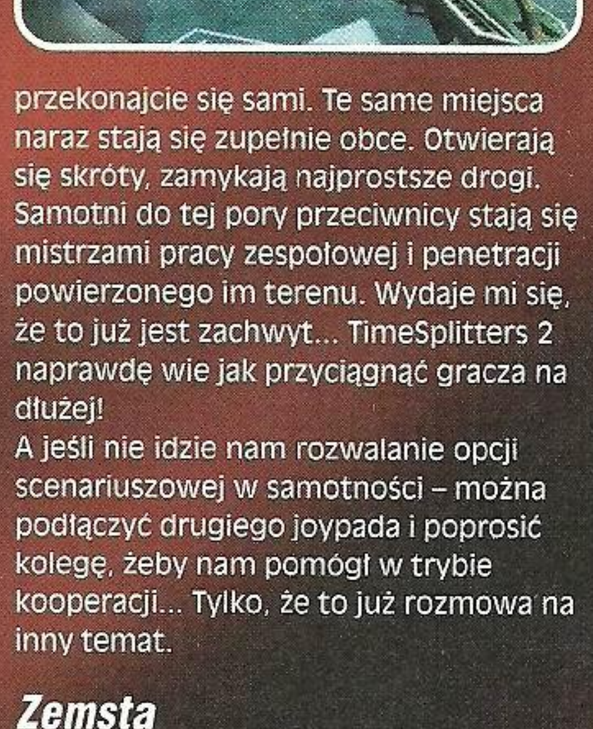
Quo vadis?

Ciężkie byłoby życie recenzenta, gdyby każda gra prezentowała się tak, jak TimeSplitters 2. Po zapowiedziach spodziewasz się, że jest dobra, dostajesz do rąk i... jest naprawdę dobra. Próbujesz przestać grać, żeby wreszcie coś napisać. W żadnym wypadku! Co chwila odkrywa się coś nowego, niespodziewanego, wciągającego... O, raju! Dawno nie było tak wszechstronnie dopracowanej gry: ponad sto dwadzieścia grywalnych postaci, dziesiątki aren, edytor do tworzenia poziomów, mini-gry, sztuczna inteligencja przeciwników, sześćdziesiąt klatek na sekundę.... Wiecie już jaka będzie ta recenzja?

W pustyni i w puszczy

Zacznijmy od małych liczb, czyli fabuły. W poprzedniej części nie można było na nią liczyć. Tu – na szczęście – jest inaczej. Pretekstem do podjęcia scenariusza staje się problem z kryształowymi kluczami czasu. Otóż zostały one rozrzucone i poukrywane w różnych epokach. Idea jest taka, żeby poodnajdywać je za pomocą czegoś w stylu „Gwiezdnych Wrót" – przemieszczających w czasie i przestrzeni. Przy okazji mamy też skarcić złych „timesplittersów" za narobienie bałaganu. Myliłby się jednak ten, kto sądziłby, że będziemy latać po poziomach i szperać w poszukiwaniu jakichś kryształków. Wręcz przeciwnie! TimeSplitters 2 może tu spokojnie konkurować z dowolną strzelanką fpp dostępną na rynku i już na tym etapie pewnie wygra. Do przejścia dziesięć poziomów. Mało? Poczekajcie chwilę. Przenosimy się w czasie jak szaleni: zaczynamy od tajnej bazy na Syberii w 1990 roku, potem 1932 Chicago, rok 1895 Notre Dame, rok 2280 Powrót na Planetę X, NeoTokyo, 1858 Dziki Zachód, 1972 Atom Smasher, 1920 Aztec Ruins, 2315 Robot Factory, 2401 Space Station. Różnorodność taka, że strach! Syberia to filmy o Bondzie. Chicago: snajpersko – skradankowe potyczki z mafią. Ruiny azteckie – Indiana Jones, Notre Dame z dzwonnikiem... i tak dalej! Do listy dorzućmy kilka parodii. Atom Smasher to pierwsze, najprymitywniejsze filmy o Bondzie z lekką domieszką staroszkolnego Supermana. NeoTokyo zaś – cholera, założę się, że to parodia Perfect Dark z Nintendo 64! Zuchy chłopaki! A do tego wszystko idealnie wykonane! Każdy z poziomów ma swój unikalny arsenał. W piramidach Azteków – pistolet i kusza, na stacji kosmicznej – pistolet plazmowy i minikarabin, w fabryce robotów: pistolet przyszłości, laser, paralizator, karabin plazmowy, wyrzutnia samonaprowadzających rakiet... i tak dalej. Wrażenie jest takie, jakby zatrudnili do tej gry kilkanaście zespołów, a każdy pracował nad swoimi poziomami! Dodajmy zespołów niezłych, – bo efekty rewelacyjne!

Idźmy jednak dalej. Szperanie po poziomach to także niezwykła bajka. Zadania dosłownie epatują pomysłowością. Mamy intrygi, przeszpiegi, strącanie snajperskie i typowe elementy skradankowe czy przygodowe. Geniusz twórców TimeSplitters 2 przebija się dosłownie co metr. Nie ma korytarza, w którym nie czuć jakiegoś pomysłu! Boże, ależ ja takie gry uwielbiam! Na każdym kroku po prostu widać pot projektanta poziomów! Każdy krok okupimy toną myśli nad strategią. Czy przeciwnik stoi sam? Dokąd pójdzie? Czy może być ubezpieczany przez kolegę? A gdzie ów kolega może stać? Czy gdyby wysadzić beczki stojące za przeciwnikiem, nie „sprawdzimy" przypadkiem, potencjalnej kryjówki wzmiankowanego kolegi? Gdzie stać, gdyby kolega jednak miał broń? O ile nie jest to wszystko może tak spektakularne na poziomie „easy", to trzeba Wam wiedzieć, iż na wyższych poziomach naprawdę jest się czym wykazać. Pozostaje tylko pytanie: po co przechodzić grę dwa razy? Autorzy TimeSplitters 2 wiedzą. Zmieńcie poziom trudności i



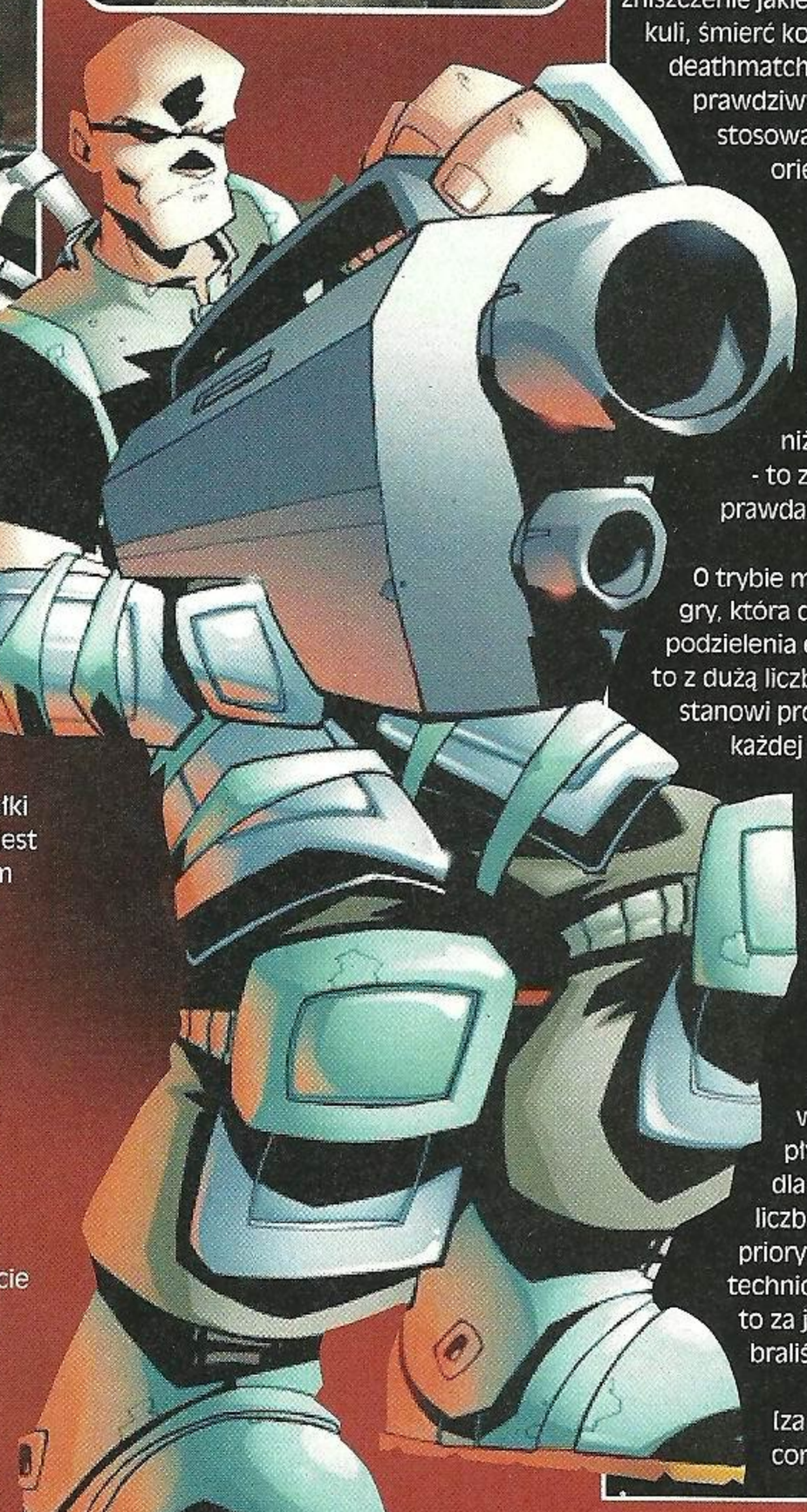
przekonajcie się sami. Te same miejsca naraz stają się zupełnie obce. Otwierają się skróty, zamykają najprostsze drogi. Samotni do tej pory przeciwnicy stają się mistrzami pracy zespołowej i penetracji powierzonego im terenu. Wydaje mi się, że to już jest zachwyt... TimeSplitters 2 naprawdę wie jak przyciągnąć gracza na dłużej!

A jeśli nie idzie nam rozwalanie opcji scenariuszowej w samotności – można podłączyć drugiego joypada i poprosić kolegę, żeby nam pomógł w trybie kooperacji... Tylko, że to już rozmowa na inny temat.

Zemsta

A mianowicie na temat trybu multiplayer. TimeSplitters 2 stoi wręcz trybem multiplayer. Dokładnie. O ile mamy jedną opcję "story" dla samotnego gracza i dodatkowo możliwość wykonywania zadań czasowych (na przykład tłuczenia wszystkich okien w danym poziomie na czas), to trybów multiplayerowych naliczyłem... piętnaście! Assault, Deathmatch, Leech, Bag Tag, Capture the Bag, Vampire, Thief, Flame Tag, Virus, Regeneration, Zones, Elimination, Shrink, Gladiator, Monkey Assistant. W każdym z trybów chodzi oczywiście o co innego. Bierzemy udział w "rozgrywkach" od zwykłej nawalanki na fragi, przez „ostatni żywy zwycięża", po wyścigi za uciekającymi małpkami. Produkty Radicala słyną z wielu możliwości konfiguracji gry przez gracza. Nie inaczej jest w tym przypadku. Wystarczy wspomnieć o opcjach, gdzie dostęp mamy nie tylko do podstawowych ustawień spod znaku głośności audio i kalibracji obrazu, ale też do wglądu w ilość przebytych kilometrów, celności, liczby odciętych głów, oderwanych kończyn, widzianych latających spodków, najdłuższego szału bitewnego i tak dalej, i tak dalej.... Zagrywając się w trybie multiplayer, znów wpadamy w raj dla miłośników setupów. Ustalamy niemal wszystko. Od liczby punktów, która daje zwycięstwo, po akceptowalną metodę ich zdobywania. Można wybrać tryb, w

Panowie z Free Radical pracowali kiedyś w Rare i są współtwórcami Goldeneye 007 na Nintendo 64. Jak widać znają się na rzeczy.



Oprawa TimeSplitters 2 jest rewelacyjna, niemal każda gra fpp może pozazdrościć płynności, z jaką śmiga animacja. Zobaczymy, co pokaże Red Faction 2.

którym jedno trafienie zabija, handicapy, limit czasowy, znajdźki, muzykę w tle, ustawienia dla broni i nawet botów (piętnaście czynników)... Ech - nie będę się powtarzał. Niech każdy w skupieniu znajdzie na to swoje, odpowiednie określenia.
Dzięki temu wszystkiemu sposób na spędzenie wieczoru znaleźć może do czterech graczy na raz. Ale...
TimeSplitters 2 daje się także podłączyć przez iLinka!

Syzyfowe Prace

Słów kilka o wbudowanej opcji do tworzenia poziomów. Akcja jest szybka, łatwa i przyjemna. Dostajemy do zagospodarowania „kartkę w kratkę" i trzy główne opcje: przedmioty, barwa i korytarze. Zacznijmy od tych ostatnich. Z listy wybieramy najodpowiedniejsze do naszych celów pomieszczenie. Kształty są różne: prostokątne, kwadratowe, a nawet skrzyżowania. Każdy z nich ma różną liczbę wejść. W ten sposób – przystawiając klocek do klocka otrzymujemy schemat naszej „areny". Można następnie dobrać kolor dla każdego z pomieszczeń oraz rozlokowanie przedmiotów i miejsca specjalne – na przykład takie, w których będziemy się odradzać po śmierci. Do tego wszystkiego muzyczka w podkład i jak się dobrze zaprzeć, można stworzyć pełnoprawny poziom w jakieś dziesięć minut siedzenia. Ja zaparłem się nieco dłużej i nie ukrywam, że z przyjemnością stworzyłem niemały i nieprosty do przejścia labirynt, który z powodzeniem zmieścił się na karcie pamięci (te dane zajmują na karcie jakieś absolutne grosze). Tak więc, kiedy nauczycie się już na pamięć plansz zaimplementowanych w grze, można się zmówić z kumplami, że każdy jedną arenę dorobi samodzielnie. Dużo czasu nie potrzeba.

Siłaczka

Nie byłaby TimeSplitters 2 taką siłaczką, jaką jest, gdyby nie przeciwwaga dla wszystkich tych detali, o których pisałem wyżej, czyli grywalność. TimeSplitters 2 nie jest tu grą błyskotliwą – nie jest to ten kumpel z klasy, który zawsze miał dobre pomysły na zabawę i potrafił wciągnąć w nią innych. Nie jest też TS2 ową urodziwą koleżanką, za którą oglądali się wszyscy, a każdy bał zagadać. To raczej klasowy kujon, który zawsze był przygotowany i gotowy do odpowiedzi. Takie wrażenie sprawia ta gra. Nie jest na szóstkę, a na ocenę bardzo dobrą. Jak odklepane na pamięć formułki z książki. A już zupełnie bez metafor – jest po prostu bardzo poprawnie zrobionym produktem. Z jednej strony tony tego wszystkiego i naprawdę ciekawe scenografie vide Azteckie ruiny czy NeoTokyo, gdzie pada deszcz i efekt wilgotnych powierzchni jest wręcz doskonały. Z drugiej strony nawet najprostsze poziomy (Atom Smasher) wyglądają poprawnie. Przeciwnicy poruszają się ultrapłynnie i nominalne sześćdziesiąt klatek doprawdy jest podczas gry widoczne. To, czym się szczyci nowy silnik Unreala, a mianowicie doskonałą fizyką miotanych pociskami postaci, nie jest zarezerwowane tylko dla niego. TimeSplitters 2 wydaje się nie ustępować ani na krok. Trafieni przeciwnicy padają chwytając się za serce, osuwają na zwiotczałych nogach, a po trafieniu w głowę – lądują niczym kłody. Można jeszcze podkładać bomby, wabić przeciwników sztucznymi alarmami, podrzucać granaty. Kryć się w dżungli, obserwować z ukrycia, jak strażnicy wnikliwie przeszukują teren, który już dawno opuściłeś. Zaprosić trzech kumpli i grać na podzielonym ekranie do upadłego albo jeszcze dłużej. To jest...

Suma wszystkich strachów

Tak. To jest właśnie suma wszystkich strachów autorów gier. Że ktoś zrobi taki produkt, w który będzie można grać bez końca, a jeszcze samemu, za pomocą licznych rekonfiguracji, przedłużać mu życie. Że najgorszy element w grze będzie rzetelny i dobrze wykonany – jak na przykład postacie w grze – jest ich sporo, ale w zasadzie brak indywidualności. W zasadzie gra stanie się konkurencją sama dla siebie. Jeśli zaś chodzi o tryb multiplayer – nawet na horyzoncie nie będzie widać dla niej rywali.

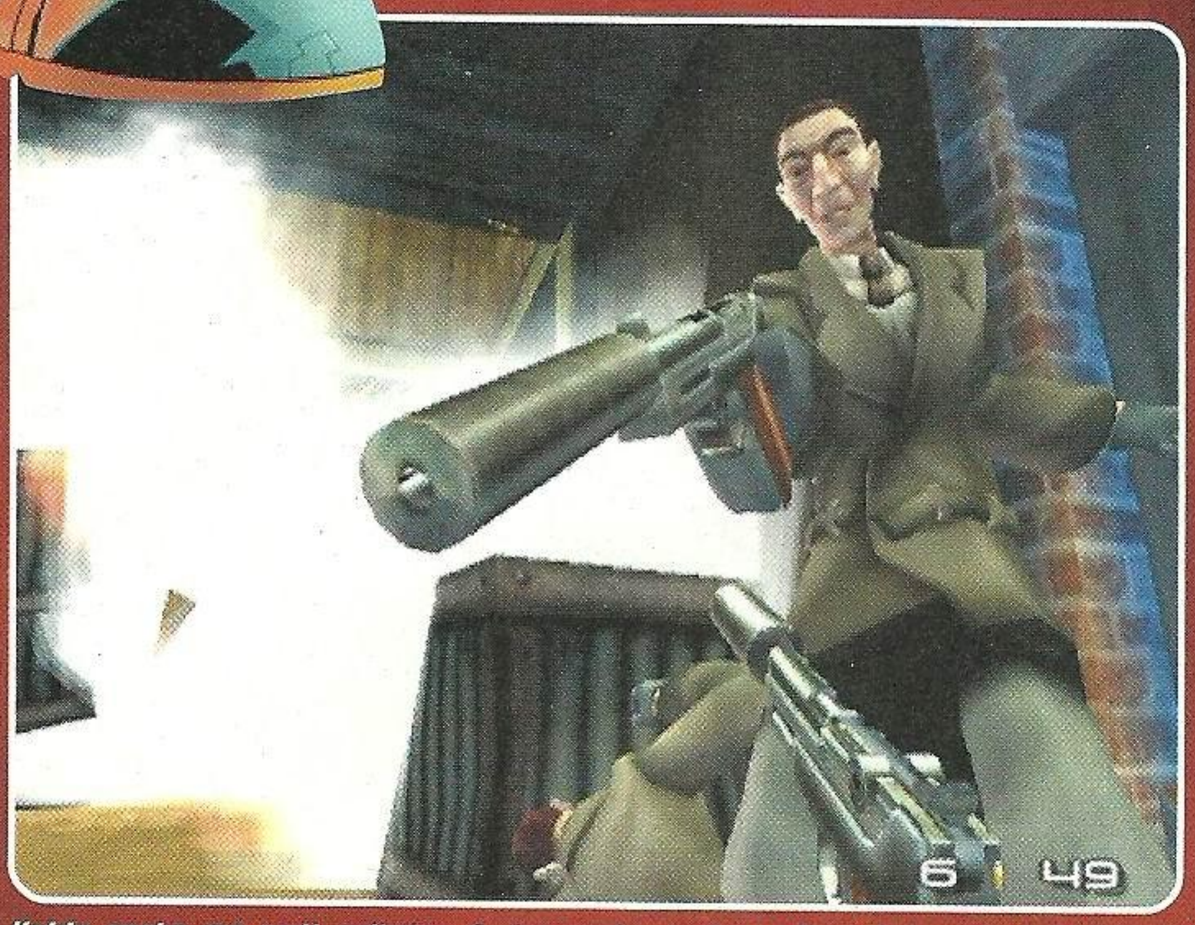
Grabarz

Wyjątki z wywiadów z twórcami TimeSplitters 2:

Na temat Sztucznej Inteligencji botów: Tym razem wbudowaliśmy kilkustopniowy stopień zaniepokojenia. Boty będą zwracać uwagę na różne wydarzenia w ich otoczeniu, w zależności od ich wagi: szmer, zniszczenie jakiegoś przedmiotu, świst kuli, śmierć kolegi. W przypadku deathmatcha boty mają udawać prawdziwych graczy, więc będą stosować strategie - orientować się kiedy kończy się amunicja, badać czy za wiele nie oberwali, itd. Wciąż jednak uważamy, żeby sztuczna inteligencja w grze reprezentowała nieco niższy poziom, niż gracze - to zawsze jest przyjemne, prawda?

O trybie multiplayer: Robienie gry, która da możliwość podzielenia ekranu na cztery części i to z dużą liczbą klatek animacji stanowi problem w przypadku każdej z konsol. PS2 nie jest wyjątkiem. Podstawą jest tu dokładne ustalenie sobie granicy na samym początku pracy, zanim później okaże się, że nie da się wyciągnąć więcej niż dwanaście klatek. My zaś chcieliśmy od początku, żeby wszystko działało płynnie nawet w trybie dla czterech graczy, stąd liczba klatek była naszym priorytetem w pracach technicznych, bez względu na to za jaki aspekt grafiki się braliśmy.

[za serwisami: consoledomain, ign]



Każda epoka ma swój unikalny design zarówno otoczenia, jak i postaci. Efekt jest naprawdę świetny. Tutaj oczywiście Chicago i czasy prohibicji.

PlayStation 2 — *Aktualnie nie do pobicia - najlepszy konsolowy fps!*

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Free Radical
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2, iLink*

9.7

Xbox i GCN — *Na GCN brak multiplayera s sieci, a Xbox ma Halo...*

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Free Radical
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

9.5

Largo Winch

Kilka numerów temu miałem nieprzyjemność recenzować Largo Winch na PSX. Kiedy dowiedziałem się, że to właśnie mi w udziale przypadnie sprawdzenie wersji na PS2, nie wiem skąd, ale nagle rozległo się głośne „Buerk!".

Nieźle się zdziwiłem. Ale nie tylko z powodu tego niewyjaśnionego zdarzenia. Otóż cała gra ostro mnie zaskoczyła. Byłem przygotowany na poprawioną graficznie konwersję z szaraka, a dostałem całkowicie inny pomysł na przygody Largo. Nie jest to skradanka z kulawym systemem walki, ale rasowa przygodówka.

Naszego milionera poznajemy na najzwyklejszym w świecie bankiecie. Ot, kilka ważnych osobistości, kumpel Largo kręcący z jakąś naiwną blondyneczką oraz sam zainteresowany. Rozmawiamy z wszystkimi gośćmi i dowiadujemy się różnych ciekawostek z codziennego życia szefa megakorporacji. W pewnym momencie na salę wchodzi zaniepokojona pracowniczka Largo i oznajmia mu, że w firmie „W" źle się dzieje. W jednym z laboratoriów giną ludzie oraz tajne dokumenty – na szczęście ma ich kopie przy sobie. Chwilę później gości elektryzuje wiadomość o tym, że w budynku znajduje się bomba. Cóż za dziwny zbieg okoliczności – drzwi wyjściowe okazują się być zatrzaśnięte. Nasz dzielny Janosik wkracza do akcji! Najpierw zbieramy wszystkie potrzebne rzeczy, w tym butelkę szampana i małą łopatkę. Z narażeniem życia wchodzimy na gzyms i z trzęsącymi kolanami docieramy do okna. Otwieramy je kartą kredytową i wpadamy do pomieszczenia. Po krótkich poszukiwaniach na słuch odnajdujemy schowek, który otwieramy łopatką i wyjmujemy bombę.

A właściwie budzik. Szybko domyślamy się, że był to zwykły sabotaż, mający na celu odciągnąć Largo od gości. Wracamy na salę i okazuje się, że dokumenty zostały skradzione. Tak też zaczyna się nasza przygoda z Largo na PS2. Jak się pewnie domyślacie, to ekscentryczny bogacz osobiście zajmie się rozwiązaniem tej zagadki. A my mu w tym pomożemy. Poczekajcie jeszcze chwilę, ponieważ to nie koniec rewelacji. Largo nie ma manier Billa Gatesa i odprowadza pracownicę przez park do

domku, gdzie ta posiada jeszcze jedną kopię dokumentów. Przy romantycznym świetle latarni gruchają sobie niewinnie, ale do czasu. Jak spod ziemi wyrasta kieszonkowiec i bezapelacyjnie zaczyna egzekwować swoje roszczenia. Tak być nie może! Cały klimat pogaduszki legł w gruzach, nieznajomemu panu brzydko pachnie z ust, a co najgorsze chłodno, głodno i do domu daleko. Largo musi uratować sytuację i skopać tyłek nieznajomemu. I kopie, ale tu kolejne zaskoczenie, ponieważ robi to w systemie turowym(!). Mamy do wyboru dwa kopniaki lub trzy ciosy łapkami. Postacie stoją oddalone od siebie o jakieś dziesięć metrów. Kiedy nadejdzie nasza kolej, Largo podbiega do przeciwnika, lutuje i odskakuje. Toż to dokładnie jak w erpegach. Brakuje tylko miecza i różowego stworka, który plątałby się między nogami bohatera.

Mamy więc tu całkowite wymieszanie dwóch stylów – crossover klasycznej przygodówki (przeniesionej w 3D) z RPG. Nie powiem, żeby ten pomysł jakoś specjalnie przypadł mi do gustu, ale patrząc na to, jak autorzy spaprali walkę w grze o przygodach Largo na PSX, to już wolę to niż real-time'ową sieczkę. Wracając jednak do samej gry. Po pokonaniu wroga docieramy w końcu do domku. Pracownica bierze prysznic (ostudzę Wasz zapał, Largo wcale nie ma ochoty jej podglądać!), a my buszujemy w jej rzeczach. Po odnalezieniu dokumentów następuje krótka scenka, która przekonała mnie do jakiej grupy wiekowej skierowany jest ten produkt. Piętnaście lat, to minimum. Nawet pomimo prościutkich zagadek, nie polecam tej gry nikomu poniżej tego wieku. A to właśnie z powodu niedwuznacznych scenek. Nie będę opowiadał co, gdzie i jak. Niech wystarczy Wam, że Largo oglądał w młodości za dużo filmów z Bondem i wyraźnie idzie w jego ślady. A że wszystkie panie w jego firmie obowiązkowo noszą rozmiar D miseczki, to i ma się czym zajmować. Zresztą nie musi się zbytnio wysilać. Jego pieniążki robią to za niego. Krótko mówiąc: w tej grze jest sporo erotyki i to całkiem solidnie podanej.

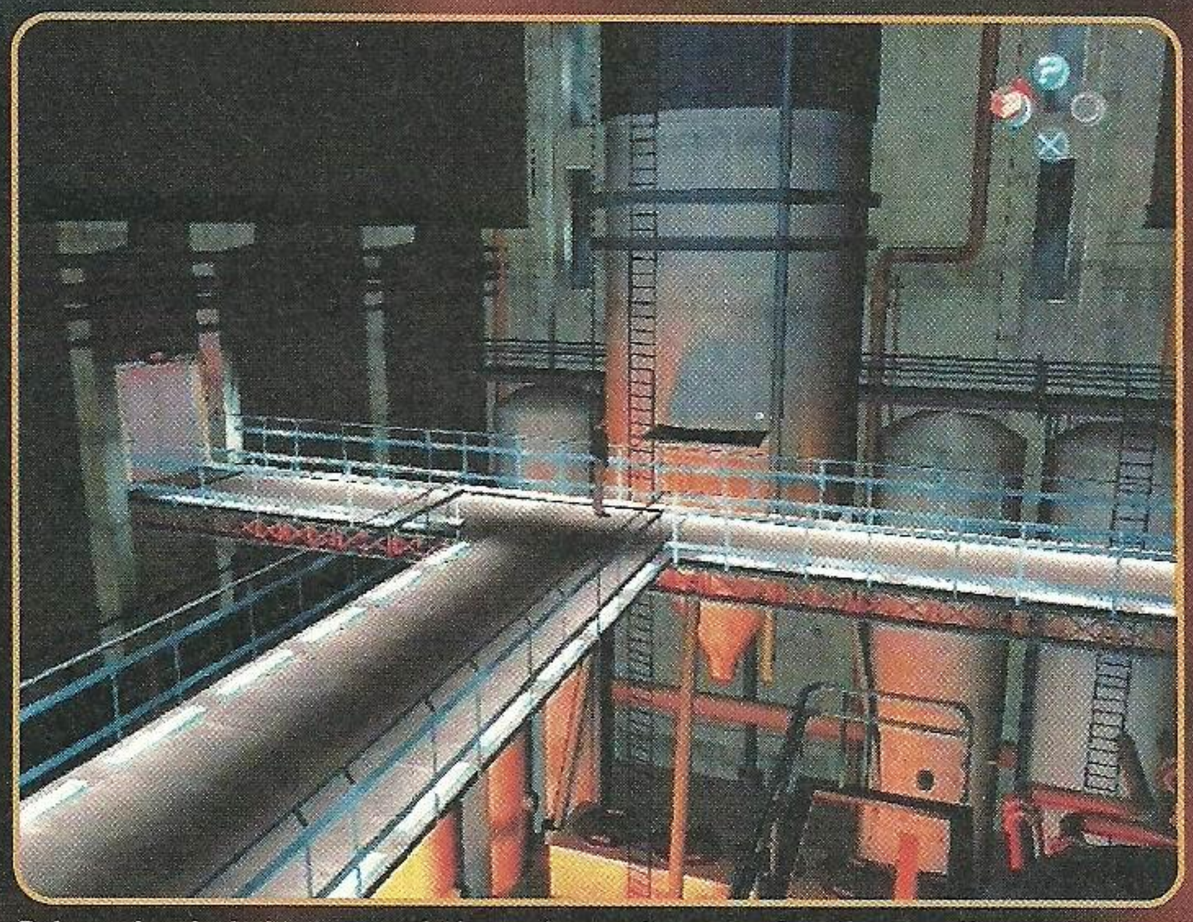
Jak Largo wygląda na PS2? Hmm, dość dobrze. Choć niektóre modele, o dziwo zwłaszcza kobiet, nie wyglądają najlepiej. Za to wystrój i wykonanie pomieszczeń, mimo sterylności, stoi na przyzwoitym poziomie. W niektórych momentach moje oko było nawet miło połechtane. Kamera jest przeprogramowana i ustawiona w jednym miejscu. Podąża za bohaterem, przy każdym jego ruchu. Czasami robi delikatne przybliżenia lub jeździ po szynie. Na Xboksie grafika jest jakby ostrzejsza, gra także doczytuje się nieco szybciej.

Podłożone głosy wyszły naprawdę różnie. Raz rozmowa intonacyjnie wychodzi bardzo dobrze, a czasami jest po prostu padaką. Na przykład po scence, w której Largo i jego znajoma zostają zaatakowaniu przez węże, przerażona i trzęsąca się kobieta w spokojny sposób wypowiada słowa pożegnania.

Sterowanie jest OK, ale zbyt często trzeba walczyć z wybieranymi opcjami (przyciski zmieniają swoje znaczenie w zależności od sytuacji).

Właściwie Largo to taki biedny przygodowy substytut Bonda. Jeśli komuś z Was odpowiadają podobne klimaty, to powinien bez wahania łapać się za tę grę. Mnie się nawet podobało, choć to pewnie dlatego, że dawno nie grałem w żadną porządną przygodówkę.

OG



Dobrze, że nie każą nam wodzić po planszy kursorem i w ten sposób przemieszczać boharera - jak w starych przygodówkach na peceta.

Trzeba Wam wiedzieć, że Largo jest bohaterem popularnych w Europie komiksów! Niestety nie wiem, czy są one dostępne w Polsce.

PlayStation 2 — *Przyzwoita, klasyczna przygodówka na PlayStation 2.*

- *Wydawca:* UbiSoft
- *Producent:* UbiSoft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.8

Xbox — *Ostrzejsza grafika, szybsze doładowywanie.*

- *Wydawca:* UbiSoft
- *Producent:* UbiSoft
- *Liczba graczy:* 1

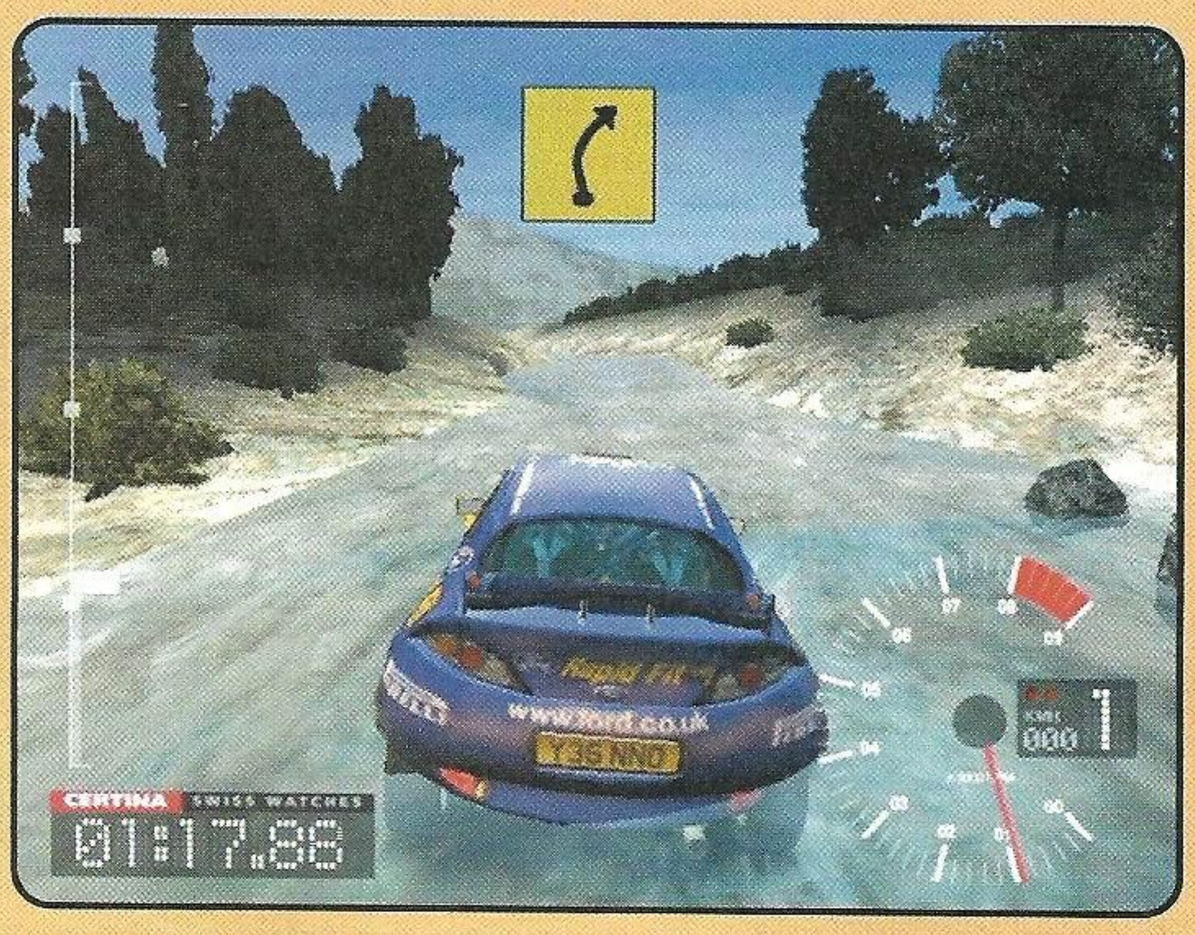
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wykorzystuje: -

6.8

Colin McRae Rally 3.0

Czekaliśmy przez ponad dwa lata. Codemasters co trochę karmiło nas smakowitymi kąskami w postaci krótkich filmików, na których – jak się okazało - niewiele było widać. Ba! One nawet nie pochodziły z PS2. To ostatnio bardzo popularna praktyka...



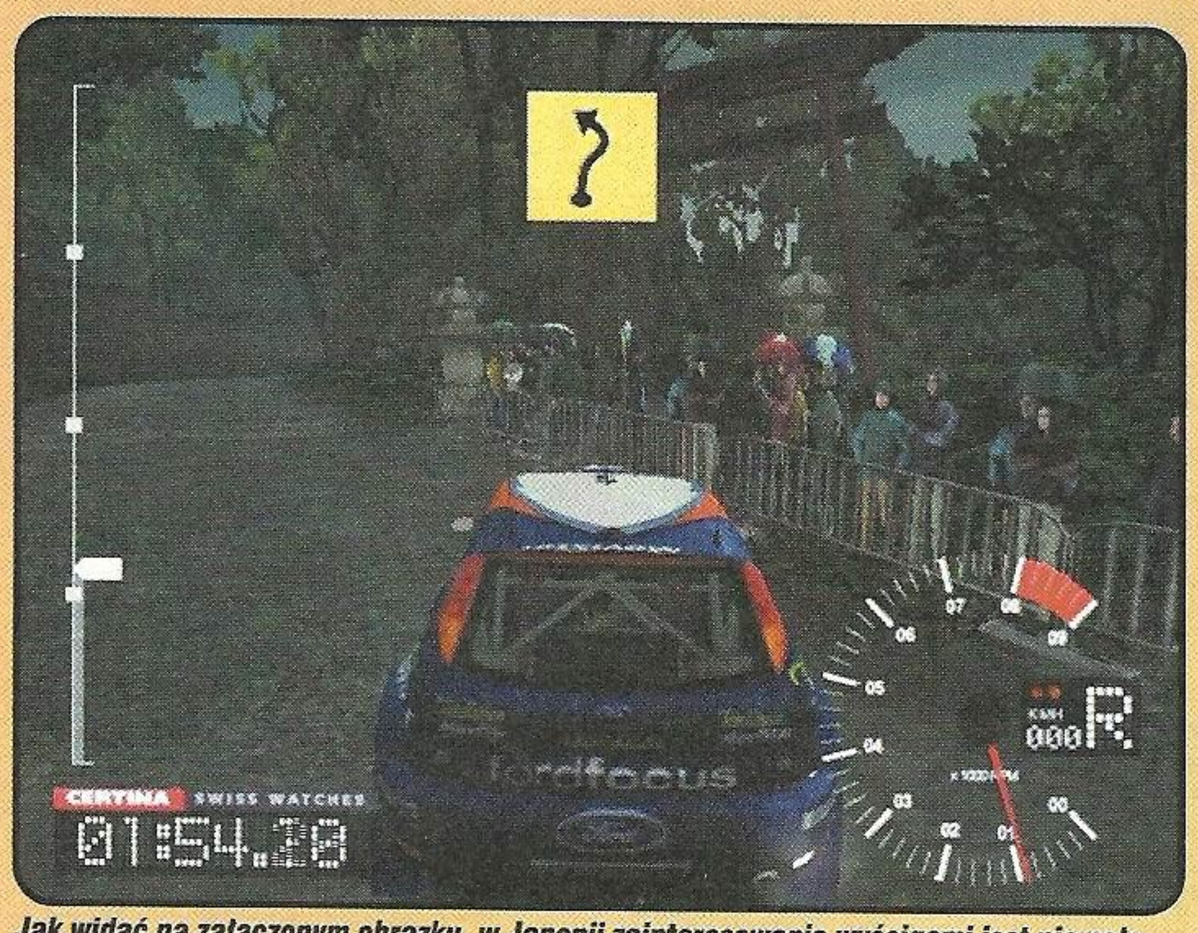
Marketing

...Takie pokazywanie screenów lub filmików, na przykład ze stacji graficznych, w bardzo wysokiej rozdzielczości i w ogóle przecudnych. A to jest najczystszej wody marketing - wmawianie naiwnym klientom, że tak właśnie będzie wyglądał produkt końcowy. A my, naiwni, nabieramy się za każdym razem i łykamy to, jak mewa kulki chlebowe z karbidem w środku. Niestety - reality sucks! Prawda okazuje się o ile nie odległa, to przynajmniej niezbyt bliska. No i właśnie tak stało się (niestety!) z trzecią odsłoną rajdów z udziałem narwanego Szkota.

Powiedzmy sobie otwarcie – Colin McRae 3.0 nie jest żadną rewolucja, rewelacją, czy czymkolwiek takim. Z bólem muszę przyznać, że to ledwie dobra gra i na dokładkę dosyć niedopracowana (!). Nie wiem co Codemasters robiło przez te wszystkie lata od wydania Coilna McRae 2.0 na PSX'a i jakie miało problemy. Prawdę mówiąc nie obchodzi mnie to wcale. Ta gra miała być świetna i dopracowana w każdym calu. Nie jest i takie są fakty, czy się to nam podoba, czy nie. Raczej się nie podoba (wiem, bo to właśnie czuję), bo oczekiwania były wielkie, by nie powiedzieć gigantyczne. Stało się jednak inaczej i nie mnie wnikać w sprawy Codies. Okazuje się jednak, że Mistrzami Kodu to oni już nie są i nie wiadomo, czy kiedykolwiek jeszcze będą. Po tym smutnym wstępie czas zająć się rozbieraniem Colina McRae 3.0 na czynniki pierwsze. Przy okazji postaram się znaleźć wszystkie pozytywy.

Przedsiębiorczość

W menu nie znajdziemy nic nowego. Mało tego – znajdziemy tam nawet mniej niż się spodziewaliśmy, co według mnie zakrawa na kpiny. Uwaga! Zaczynam wyliczenie: Championship i Stages. To wszystko, naprawdę i bez ściemniania. W Championshipie nie możemy wybrać samochodu, nawet gdy poodkrywamy już wszystko. Nie dano nam żadnego wyboru i po prostu musimy jeździć Fordem Focusem. Takim, jakim w kończącym się sezonie jeździ Colin McRae. Czy to żart jakiś okrutny?

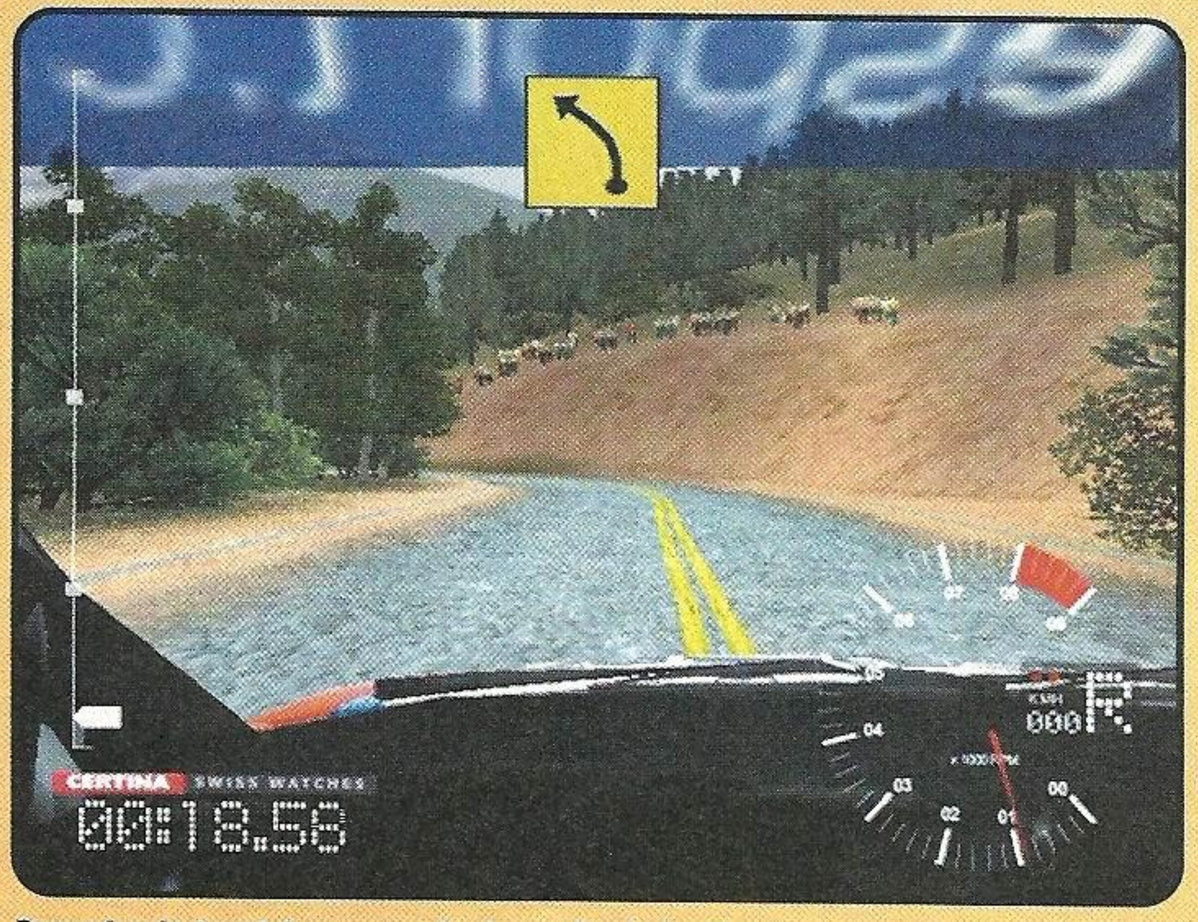


Jak widać na załączonym obrazku, w Japonii zainteresowanie wyścigami jest niemałe. Ale pogodę mają pod psem...

Niestety nie. Tylko w Stages możemy zasiąść za kółkiem innego samochodu rajdowego i tu wybór, z czasem i kolejnymi zwycięstwami, robi się całkiem niezły. Na początku jest jednak marnie: Ford Focus RS WRC 02, Mitsubishi Lancer Evo VII, Citroen Xsara Kit Car, Subaru Impreza WRX (44S), MG ZR Rally Car, Ford Puma Rally Car i Fiat Punto Rally Car. Jak widać zabrakło rajdowych wersji Peugeota 206, Skody Octavii i Hyundaia Accent. Takie są skutki braku licencji na rajdy WRC.

Jej brak objawia się jeszcze w trasach. Wyścigów jest śmiesznie (a raczej żałośnie mało). Oddano nam łaskawie do dyspozycji aż osiem rajdów: Hiszpania, Wielka Brytania, Grecja, USA, Japonia, Szwecja, Australia i Finlandia. Na każdej trasie jest rozmieszczonych sześć odcinków specjalnych i jeden Super Special – czyli taki, na którym ścigają się dwa samochody jednocześnie, a publika może oklaskiwać wyczyny mistrzów kierownicy. Jak łatwo policzyć do przejechania jest 48 odcinków specjalnych i osiem Super Special. Te liczby nie wyglądają źle, ale gdy weźmiemy pod uwagę, że na każdy z nich trzeba poświęcić najwyżej pięć minut, to już tak wspaniale nie jest. Czemu Codemasters udało się zrobić tylko osiem rajdów? Nie mogli ich zrobić szesnastu? Lokacji znalazłoby się sporo – nie ma ani jednego wyścigu w Afryce i Ameryce Południowej, rajdów europejskich jest zbyt mało, a na dokładkę brakuje choćby jednej trasy położonej w wysokich górach, gdzie moglibyśmy podziwiać ośnieżone szczyty. Mało, mało i jeszcze raz mało!

Przejdźmy może do trybu Championship, z którym pomimo niemożności wybrania sobie innego samochodu niż Ford Focus wiązałem spore nadzieje. Startujemy pierwszy sezon z Colinem...



Prowadzenie trzystukonnego pojazdu wcale nie jest łatwe, utrzymanie nawet na łatwej wydawałoby się trasie, jest sporą sztuką.

Autoprezentacja

Lądujemy w parku maszyn. Pojawia się proste menu, w którego tle leci sobie liczona przez konsolę animacja. Widać mechaników grzebiących w silniku, naprawiających hamulce, dokręcających koła i tak dalej. Obok siedzi technik z laptopem i przelicza wyniki telemetryczne. Kawałek dalej widać Coilna, który właśnie udziela wywiadu reporterce jakiejś stacji telewizyjnej.

CMR 4.0?

Jeżeli wyjdzie kiedyś Colin McRae 4.0, to z pewnością nie będziemy jeździli w nim Fordem Focusem. Niedawno Colin McRae przeszedł do fabrycznego zespołu Citorena i w nowym sezonie będzie jeździł Xsarą WRC. Co było powodem takiego kroku - można gdybać w nieskończoność, ale zapewne jak zwykle pieniądze. Kolejną wiadomością, która prawdopodobnie zmieni następne wydanie gry, jest zakończenie przez Colina McRae współpracy ze swym wieloletnim pilotem Nicky Gristem. Nie usłyszymy już więcej znajomego głosu z charakterystycznym akcentem. Ciekawe, kto będzie kolejnym pilotem szkockiego kierowcy i czy będzie miał medialny głos? Proponujemy pana Macieja Wisławskiego.

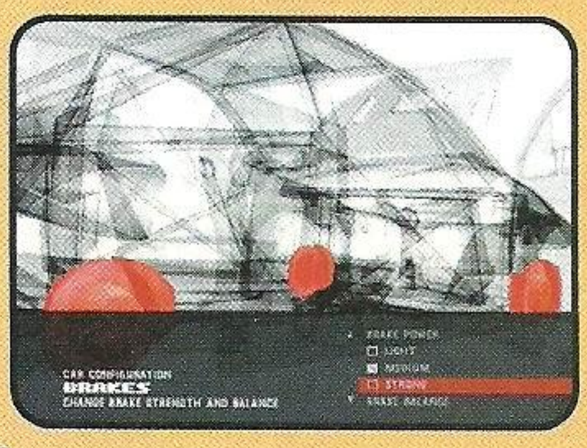
Ładnie to wygląda, ale tylko wygląda. Można pooglądać przez kilka minut, a potem już nie będzie się zwracać na to uwagi. Dodam jeszcze, że gdy podczas rajdu pada śnieg lub deszcze to w parku maszyn jest to odzwierciedlone.
Robimy przegląd opcji. Jako, że jest to tak zwany Shakedown Day, czyli rozgrzewka przed rajdem, to możemy wypróbować nasz samochód na wycinku jednego ze odcinków specjalnych. Potem wyniki można porównywać w Telemetry. Jako zapalony wirtualny mechanik sprawdzam co można pozmieniać w ustawieniach samochodu. No i tu standard, ale lekko zaburzony – okazuje się, że brakuje wielu części... Wyjaśniło się to dość szybko – po każdym ukończonym rajdzie dostajemy (tak po prostu, nie musimy go wygrać - za wygrane odkrywamy samochody) różne elementy samochodu. A to opony na deszcz, lub śnieg (to akurat zależy od tego czy następny rajd będzie na śniegu, czy deszczu), mocniejsze hamulce czy amortyzatory i tym podobne.
Podobnie jest z naszą furą. Po każdym sezonie nasz samochód jest ulepszany – dostajemy lepszą sprężarkę do turbo (są trzy poziomy) i zmniejszana jest waga nadwozia. Pomysł nienajgorszy, ale dodany na siłę. Ma na celu przykucie gracza do konsoli w oczekiwaniu na jakieś lepsze części, które być może poprawią zachowanie samochodu i ułatwią wygrywanie. Można też obejrzeć informacje o następnych odcinkach.
Czas przejść do samego rajdu. Na początku przechodzimy procedurę startową – widzimy jak rusza poprzedzający nas samochód, przez chwilę wyświetla się klasyfikacja kierowców, a także stan naszego samochodu (jeżeli coś jest zepsute). Trzy, dwa, jeden i poszło.
Pierwsze, co rzuca się w oczy, to piękny samochód. Wszystkie naklejki są tam gdzie trzeba, ładnie trzęsie się rura wydechowa, są prześliczne refleksy na karoserii, efektownie błyskają światła hamowania. No i brudzi się podczas rajdu. Potem zaczynamy dostrzegać trasę i mina nam rzednie. Jako, że pierwszym rajdem w Championship jest Australia, to łatwo jest ją porównać ze starym Colinem. Porównanie nie wypada korzystnie. Fakt, jest ładniej, ale nie o tyle ładniej, o ile PS2 jest mocniejsza o PSX'a. Ja bym to określił – biednie. Wyblakłe kolory; marne, powtarzające się tekstury i niskiej jakości obiekty 3D. Fak! Krzaki i drzewka wyglądają tak samo jak na pierwszym Pleju, tylko są w wyższej rozdziałce (krzaczki składają się z dwóch bitmap na krzyż). Koszmar. Wpadniecie w krzaki (a wpadniecie nie raz i nie dwa), to zobaczycie o czym mówię. I tak jest na większości tras - roślinność wygląda żałośnie. Na dokładkę przez krzaki po prostu przenikamy, a najcieńsze drzewko potrafi zatrzymać rozpędzoną furę.
Oprócz tego często towarzyszy nam uczucie pustki. W okolicy nie ma prawie nic, ani drzewka, ani głazu, tylko wstęga drogi. Oczywiście nie zawsze, ale na niektórych etapach - owszem. A biorąc pod uwagę fakt, że trasy zostały w większości wymyślone, to pojawia się pytanie o poziom wyobraźni ich projektantów.
Kolejnym problemem jest dorysowywanie się trasy. Czy to w porządku? Czy tak ma być? Przecież na PS2 można i trzeba lepiej się postarać, ta konsola naprawdę potrafi! Jest przecież Burnout 2, już dawno widzieliśmy GT3, a w bezpośredniej bliskości Colina mamy WRC, które jest o wiele ładniejsze i nie cierpi tak bardzo na dorysowywanie obiektów. O ile na normalnych trasach można to jeszcze przełknąć jak gorzką pigułkę, to na krótkich, zamkniętych odcinkach Super Special – nie! A właśnie tam pop-up jest skandaliczny jak na grę z konsoli next-gen.
Jest kilka rzeczy, które bronią grafikę Colina – między innymi rewelacyjny widok z kabiny podczas deszczu. Widać kropelki, ostro pracują wycieraczki, bardzo efektownie i klimatycznie to wygląda. Fajny jest kurz i pył. Kolejną rzeczą jest płynność i poczucie prędkości. Colin nie zwalnia ani na moment (choć tylko w trybie dla jednego gracza, na podzielonym ekranie wszystkie problemy należy podnieść do kwadratu, a zwolnienia są tragikomiczne), a uczucie gnania z zawrotną szybkością jest wszechogarniające. Są jeszcze zniszczenia i tu już jest naprawdę dobrze: odpadają błotniki, spoilery, maska, tłuką się szyby i światła, gniecie się karoseria, ale z drugiej strony nie jest to nic nowego – WRC w zeszłym roku miało dokładnie to samo.
Podsumowując: Colin nie wygląda rewelacyjnie, nie jest też, oczywiście, brzydki, ale spodziewałem się, tak jak i Wy, urywacza szczęki. Błąd – nie trzeba się było napalać...
Za to dźwięk jest naprawdę kozacki. Dolby Pro Logic robi wrażenie. Gdy mamy włączony widok z wnętrza kabiny, to za każde koło samochodu odpowiada jeden z głośników. Gdy przywalimy lewą stroną maski w jakiś słup, to dźwięk dobiegnie właśnie stamtąd. Podobnie jest z pracą zawieszenia – w dziurę wpada tylnie prawe koło, a dźwięk dolatuje dokładnie z tej strony. Rewelacyjny efekt. Głos pilota (oczywiście Nicky Grist) informuje nas o wydarzeniach na trasie. Subwoofer dodaje swoje przy strzelaniu tłumika i innych basowych odgłosach. Gdyby tylko graficy Codies byli równie zdolni jak ich dźwiękowcy... Echhhh...

Ośnieżone trasy Szwecji może i wyglądają ładnie, ale w rzeczywistości są bardzo frustrujące i dosyć monotonne.

Podstawowe błędy

Wróćmy na trasę wyścigu i do trybu Championship. Podczas wyścigu przejeżdżamy przez punkty pomiaru czasu i możemy zobaczyć różnicę jak dzieli nas od zawodnika (lub zawodników, wtedy mamy podaną różnicę do najlepszego czasu), który jechał przed nami. I tylko przed nami. Jeżeli na trasę wyścigu wyruszymy jako pierwsi, to nie będziemy wiedzieć jaką mamy stratę, czy dobrze jedziemy, czy może warto by trochę zaryzykować... Nic. Dodaje to realizmu, denerwuje i jednocześnie bardzo utrudnia zabawę.
Oto przykład: szósty odcinek specjalny, powiedzmy, że startujemy jako druga załoga, a koleżka startujący przed nami jest leszczem na tej trasie i jedzie fatalnie. Jadąc w miarę spokojnie, robimy sobie nad nim solidną przewagę... Kończy się odcinek specjalny i widzimy wyniki... Jest nasz i wspomnianego koleżki, który jechał przed nami. Reszta jeszcze nie dojechała. W przeświadczeniu, że jesteśmy najlepsi przechodzimy dalej, do strefy serwisowej. W strefie z nie do końca jasnych dla mnie przyczyn nie możemy sprawdzić wyników ostatniego odcinka, ani ogólnej klasyfikacji rajdu. Zaczynamy odcinek Super Special i nadal nie wiemy, na jakiej

W parku maszyn nasi mechanicy ciężko pracują aby poprawić osiagi samochodu i usunąć zniszczenia, które spowodowaliśmy nieostrożną jazdą.



Efekt deszczu na szybie jest naprawdę chłodny, ale prowadzenie pojazdu w takich warunkach do najłatwiejszych nie należy.

W trybie splitscreen nie tylko dorysowują się tuż przed nosem ogromne kawały krajobrazu, ale nie widać nawet drugiego samochodu. Ciekawe ile wtedy miałaby animacja? Pięć klatek?

W trybie Championship możemy ustawiać różne parametry samochodu, niestety zabrakło tego w zwykłej jeździe na czas. Tam możemy sobie podłubać co najwyżej w nosie.

jesteśmy pozycji. Kończymy wyścig i dopiero wtedy dowiadujemy się, że z miejsca pierwszego po odcinku numer pięć, spadliśmy na miejsce czwarte, bo reszta zawodników po mistrzowsku pojechała szósty odcinek. Rzucamy pada w kąt, ciskamy kilka bluzg i włączamy Burnouta 2... Przynajmniej ja tak zrobiłem. Jedynym miejscem, gdzie można sprawdzić klasyfikację ogólną rajdu jest moment startu odcinka specjalnego, ale wystarczy się zagapić i umyka nam ta jakże istotna informacja. Klasyfikacja pojawia się przez całą sekundę (no, może dwie), małymi literkami, które nawet na 29 calowym telewizorze słabo widać.
Czy tak wygląda dopracowana gra? To nie wszystko – nie możemy decydować o tym, co będzie naprawione pomiędzy odcinkami specjalnymi! Konsola sama za nas decyduje i już, zero wyboru. Nawet nie chce mi się tego komentować...

Styl

Przejdźmy do kwestii drażliwej... Sterowanie. Tak jak TOCA była rozdwojona pomiędzy arcade i symulację (recenzja w poprzednim numerze), tak Colin rozdwoił się pomiędzy dwa sposoby sterowania. Zwykły Dual Shock 2 i kierownica z Force Feedbackiem. Na tym pierwszym trzeba mieć rękę chirurga i to dobrego, żeby opanować samochód. Jeżeli Bozia poskąpiła Wam wybitnych talentów manualnych, to na padzie grać prawie się nie da.
Znaczy da się, ale przyjemność z tego niewielka. Przy kierowaniu padem samochód jest nadsterowny, na asfalcie wystarczy drgnięcie gałki, a zaczyna stawać bokiem jak po naciśnięciu ręcznego. Fura wozi się od jednej krawędzi drogi, do drugiej, zarzuca tyłem, który regularnie próbuje nam uciec na zakręcie (czy tak wygląda prowadzenie samochodu z napędem na obie osie?). Wygląda to bardzo, ale to bardzo nierealistycznie. Poza tym ciężko jest utrzymać się na drodze, a bryka cały czas zdaje się być poza naszą kontrolą i zazwyczaj robi co jej się zamarzy. Gdzie podziało się sterowanie z poprzednich części?
Klątem w żywy kamień Codemasters dopóki nie usiadłem do Colina z kierownicą wyposażoną w Force Feedback... To zupełnie inna bajka! Samochód nagle normalnieje, przestaje tańczyć po drodze, a zaczyna po prostu jechać. Co więcej – jedzie w wybranym przez nas kierunku! Niebywałe!
Dobra, dość tego cynizmu. Powiedzmy sobie jasno – ja (ani Ty, drogi czytelniku) nie muszę mieć kierownicy żeby chcieć dobrze się bawić i Codies powinni o tym wiedzieć. Nie obchodzi mnie to, że wydawało im się inaczej. Chcę się dobrze bawić także na padzie! Niby dlaczego mam być pokrzywdzony? Do GT3 kierownica nie jest konieczna i na padzie świetnie się gra, a samochody zachowują się realistycznie. Oczywiście warto jest mieć kierownicę, ale równie miły jest wolny wybór, a tego w przypadku Colina nie mamy – albo kierownica z Force Feedbackiem, albo parodia rajdu.
Poza olbrzymimi problemami ze sterowaniem reszta jest super – zachowanie samochodu na wybojach i nierównościach jest doskonałe, idealnie odwzorowano fizykę. Wspaniale czuć różnicę w zachowaniu samochodu na różnych nawierzchniach i tak dalej. Widać, że do tego Codemasters naprawdę się przyłożyli.

Rozczarowanie

Colin McRae jest w mojej i nie tylko mojej opinii rozczarowaniem roku. Tyle było trąbienia, głoszenia wszem i wobec jakie to wspaniałe i rewolucyjne wyścigi nam się szykują. I co? Nic! Dostaliśmy rajd dobrze zrobiony, bardzo solidny od strony rzemieślniczej, ale donoszący jeszcze kilka ciuszków po PSXie, szczególnie gdy idzie o grafikę.
Niestety, zawiodła rzecz najważniejsza – grywalność. Z kierownicą jest naprawdę super, ale bez niej... Fatalnie. Nie ma tej przyjemności, tej kontroli i władzy nad pojazdem. Na dokładkę zmuszanie nas do jeżdżenia w Championshipie tylko Fordem Focusem jest ciosem poniżej pasa, a kilka innych wymienionych błędów dopełnia nienajlepszego obrazu całości.
Colin McRae 3.0 jest dobry, ale nie TAK dobry jak się wszyscy spodziewaliśmy. Przykre. Chyba trzeba będzie poczekać na WRC2...

Marcellus

PS: Z powodu kolosalnych różnic pomiędzy sterowaniem na padzie, a kierownicy z Force Feedbackiem, jestem zmuszony po raz pierwszy w karierze wystawić dwie oceny jednej grze zrobionej na tą samą platformę.

OPINIE

Długo kazali czekać panowie z Codemasters zanim pokazali nam swoje najnowsze dzieło. A im dłużej się na coś czeka, tym większe wyobrażenie powstaje w głowie. Colin 3 mnie nie zawiódł. Spodziewałem się jednak czegoś, czym była pierwsza część dla PSX. Krótko mówiąc - przełomu. CMR 3 nie łamie zasad, nie kładzie na kolana. Jest po prostu doskonałą wersją starej gry na nową, lepszą konsolę
Duży plus za bardzo dobre – realistyczne podejście do tematu zachowania się wozów na różnych nawierzchniach i pochyłościach drogi. Porównując wszystkie wydane do tej pory rajdy na konsole żaden nie jest w stanie mu zagrozić grywalnością, szczególnie po podłączeniu kierownicy z mocnym force feedbackiem. Bez tego gra wiele traci. Spektakularne rozwałki wozu dopełniają czary radości, choć tylko na początku, bo przecież to nie Burnout.

Joseph

Jeśli mam być szczery, to raczej kręcą mnie bardziej arcade'owe wyścigi. Nie będę więc się wypowiadał o grywalności... Choć jak widziałem balet samochodowy, który odbywał się gdy koledzy grali przy pomocy pada, to mało nie pękłem ze śmiechu. Potem spojrzałem uważniej na telewizor i spoważniałem – grający nie rozgląda się zbytnio, a skoncentrowany jest na kierowaniu auta. Tak więc nie widzi tego, że otoczenie jest po prostu biedne i nędznie wykonane, a cała para grafików poszła w model samochodu. Jeśli jednak Wam to nie przeszkadza – bawcie się dobrze.

Gulash

KODY

O ile w TOCA Race Driver kody były takie same dla wszystkich egzemplarzy gry, tak w Colinie 3.0 zostało to zindywidualizowane. Każdy egzemplarz ma własny kod, który trzeba podać podczas rejestracji na stronie www.codemasters.com, albo w czasie rozmowy telefonicznej na specjalnej infolinii (w krajach Europy Zachodniej). Kod swojej gry znajdziecie w menu Options – Secrets. Po jego podaniu dostaniecie hasła odkrywające różne, różności – dziwne pojazdy (poduszkowiec, czołg), śmieszne efekty (zmniejszenie pojazdów do rozmiarów sterowanych radiem zabawek), a także bardziej przyziemne sprawy jak: wszystkie trasy, samochody, poziomy trudności czy części do auta. Ciekawa niedogodność dla piratów, prawda?

PlayStation 2 — *Co za rozczarowanie... Na padzie nie da się prawie grać!* — **6.7**

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

PS2 i kierownica Force Feedback — **8.2**

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Radośni mieszkańcy wyspy rzucają mało zabawne teksty, a czasem także podpowiedzi. Do tego drugiego przydają się bardziej.

Super Mario Sunshine

Super Mario Sunshine... Flagowa gra Nintendo na GameCube. Bajka, która ma pociągnąć sprzedaż tej konsoli w końcówce 2003 roku. I pewnie pociągnie – tam, gdzie Nintendo dalej jest mocną nazwą. Ale czy spełniła nadzieje, to już inna sprawa.

To niewiarygodne, ale minęło już sześć lat od chwili, kiedy na łamach Secret Service przedstawiałem Super Mario 64 w budzącym oburzenie i zgrozę części czytelników malutkim dziale konsol. Secret Service już nie ma, dział konsol rozrósł się do Neo, a potem do Neo Plus. Wszystko się zmienia, a on zawsze jest taki sam. Mario. „Byłem, jestem i będę" – zdaje się cedzić hydraulik, celując w naszą stronę pulchnym paluchem i uśmiechając się przy tym pod sumiastym wąsem.
Może i tak, ale chłopak nie będzie miał już tak łatwej przeprawy.

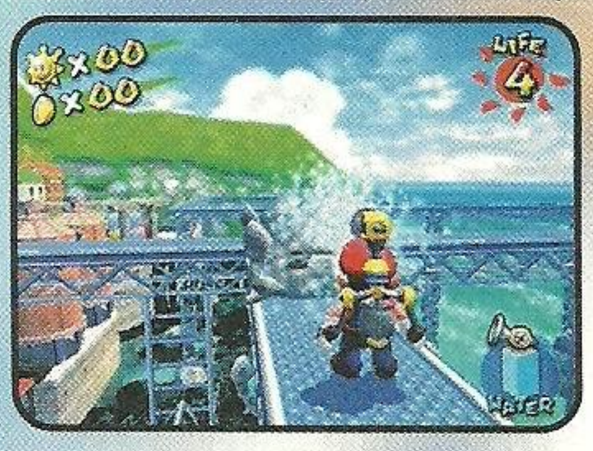
There is no spoon...

Super Mario 64 stanowiło technologiczny przełom, pierwszy skok przygodowych gier akcji w trzeci wymiar (termin „platformówka 3D" nie do końca pasuje do każdej z nich, ale przyjmijmy, że do pozycji z Mario jednak tak). Gra do dziś stanowi pokaz prawdziwego geniuszu Shigeru Miyamoto, zwycięstwa miodności, czy jak wolicie grywalności nad przebajerzoną oprawą. Zero filmów, zero tekstur w wysokiej rozdzielczości, brak mówionych dialogów i prościutka muzyka... A jednak nic innego nie było potrzebne, by Mario porwał i przykleił do konsoli. Od tamtego czasu powstały całe setki naśladowców Mario 64 – jedne wniosły coś do gatunku, inne nie, ale nad wszystkimi zawsze unosił się cień Mazzy (bo tak nazwijmy sobie poczciwego Maria).
Jeśli spodziewaliście się podobnego przełomu, technologii rodem z laboratoriów NASA i Pentagonu, srodze się rozczarujecie. Tutaj tego nie ma. Gra momentami wygląda jak na Nintendo 64 – tyle, że w wyższej rozdzielczości i większą widocznością. Naturalnie są i miejsca, w których rozwija skrzydła i pokazuje moc GameCube, ale... Podejrzewam, że Miyamoto miał ją gotową przynajmniej w części dużo wcześniej, może nawet dwa lata temu, gdy N64 jeszcze żyło.
Nadzieja więc w geniuszu Shigsy'ego. Czy tym razem udało mu się ukazać nie odkryte do tej pory pokłady miodu?
O tym za chwilę.
Sześć lat to szmat czasu. Zmieniła się nie tylko technologia wyświetlania obrazu w grach video (i przebitki na kolejne miliony poligonów), ale także sporo innych rzeczy. Gry są coraz bardziej rozbudowane, dopracowane, z hollywoodzkimi scenariuszami i symfoniczną muzyką. Tymczasem Nintendo w dalszym ciągu tkwi w 16-bitowej erze cartów, gdzie na wszystko brakowało miejsca. HALO. Słyszy mnie tam ktoś? Macie ponad gigabajt miejsca na płytce, zróbcie wreszcie z tym coś! Wyrenderujcie ładne filmy, które nie trwają dziesięć sekund, skompilujcie z nich intro, outro i przerywniki! Podłóżcie głosy lektorów pod postacie występujące w grze! Nagrajcie muzykę w Dolby Digital! Ja, my – gracze - tego po prostu potrzebujemy!
A wracając do pytania, które padło wcześniej: czy Miyamoto dostarczył coś, czego wcześniej nikomu nie udało się zrobić?
W moim odczuciu – nie.

Wielki, mały człowiek

Od trójwymiarowej platformówki trudno oczekiwać ciekawej fabuły, czy frapującego scenariusza... STOP. W sumie dlaczego tego nie oczekiwać? Nikt nie mówi tu o epickim skrypcie na kilkaset stron jak powiedzmy w Metal Gear Solid, ale choćby o zawiązaniu intrygi w sposób ciekawy i wciągający. A to już udało się zrobić w niejednej podobnej grze. Ale OK - rozumiem, że na Mario trzeba patrzeć przez różowe okulary. Nie fabuła, ale grywalność.
W takim razie wystarczy napisać kilka zdań. Mario wraz z Brzoskwinką wybrał się na wakacje na piękną, tropikalną wyspę. Niestety. Po wylądowaniu zostaje aresztowany! Jakiś wandal podszywa się pod niego, tagując ściany znakami przypominającymi literę „M". Na dodatek z daleka bardzo przypomina naszego bohatera wyglądem... Pomijając jeden drobny szczegół – jego „ciało" ma płynną strukturę, niczym Terminator T-1000.
Mazza zostaje osądzony przez wyspiarski sąd i skazany na czyszczenie ścian z napisów. Wie jednak, że jego prawdziwym celem będzie przyłapanie wandala na gorącym uczynku i oddanie go w ręce odpowiednich władz.
Mario znajduje więc dziwne urządzenie w formie plecaka, służące do rozpylania wodnego strumienia, pozwalające również unieść się przez chwilę nad ziemią przy pomocy rozpylanej wody i zaczyna przygodę.
Oto cała innowacja Super Mario Sunshine. Wodny rozpylacz na plecach bohatera. Nie będzie więc pojedynków na pięści i kopniaki, a rozpylanie wody w stronę przeciwników. Muszę jednak szybko dodać, że dodatek w postaci urządzenia wspaniale rozwija zdolności bohatera, pozwala mu dotrzeć w nieznane miejsca i jest zwyczajnie chłodny.
Miyamoto jest sprytny. Wie, że wszyscy lubimy postrzelać. Ale Mario to Mario – symbol dobrych i czystych gier video, więc ewentualna broń musi być podana w odpowiedni sposób. Stąd spluwa na wodę.
Jej podstawowe zadanie to czyszczenie znaków ze ścian, drugie to pomoc w przemieszczaniu się bohatera, a trzecie... Cóż, rozpylanie silnego strumienia, niczym wodna armatka ZOMO. Strzelamy więc wodą.
W mieście, w którym ląduje Mario, znajdują się teleporty przenoszące Mazzę do światów gry – podobnie jak zamek w Super Mario 64. Dalej już wiecie, czego się spodziewać. W każdym ze światów czeka kilka zadań. Pokonaj bossa, znajdź 8 czerwonych monet, zgromadź 100 złotych pieniążków, dogoń i oblej wodą fałszywego Maria. Tutaj schemat się nie zmienił. W przypadku bossów trzeba znaleźć czuły punkt koleżki i w niego walić z armatki wodnej, siedzeniem, lub jeszcze jakoś inaczej.
W sumie jest sześć podstawowych światów i jeden finalny. W każdym jest sporo questów, a na nich do zdobycia ponad 120 gwiazd. Gra nie jest ani krótka, ani za łatwa. Doskonałe zbalansowanie poziomu trudności to kolejny mocny punkt gry Miyamoto. Tylko, że mi się już nie chce szukać 100 pieniążków. A Wam?
Levele są doskonale zaprojektowane. Zewsząd wylewa się dziwne błocko – receptą na nie jest oczywiście woda pompowana z sikawki. Mario, a wraz z nim gracz będą musieli się nieźle napocić skacząc, przemieszczając się po linach, podlatując na jetpacku czy pływając.
Jest mnóstwo fajnych patentów z przedziwnymi wehikułami, przeciwników czyhających na biednego Mazzę, przyjaciół chętnych do pomocy. Na pewno zwiedzając te światy nie będziecie się

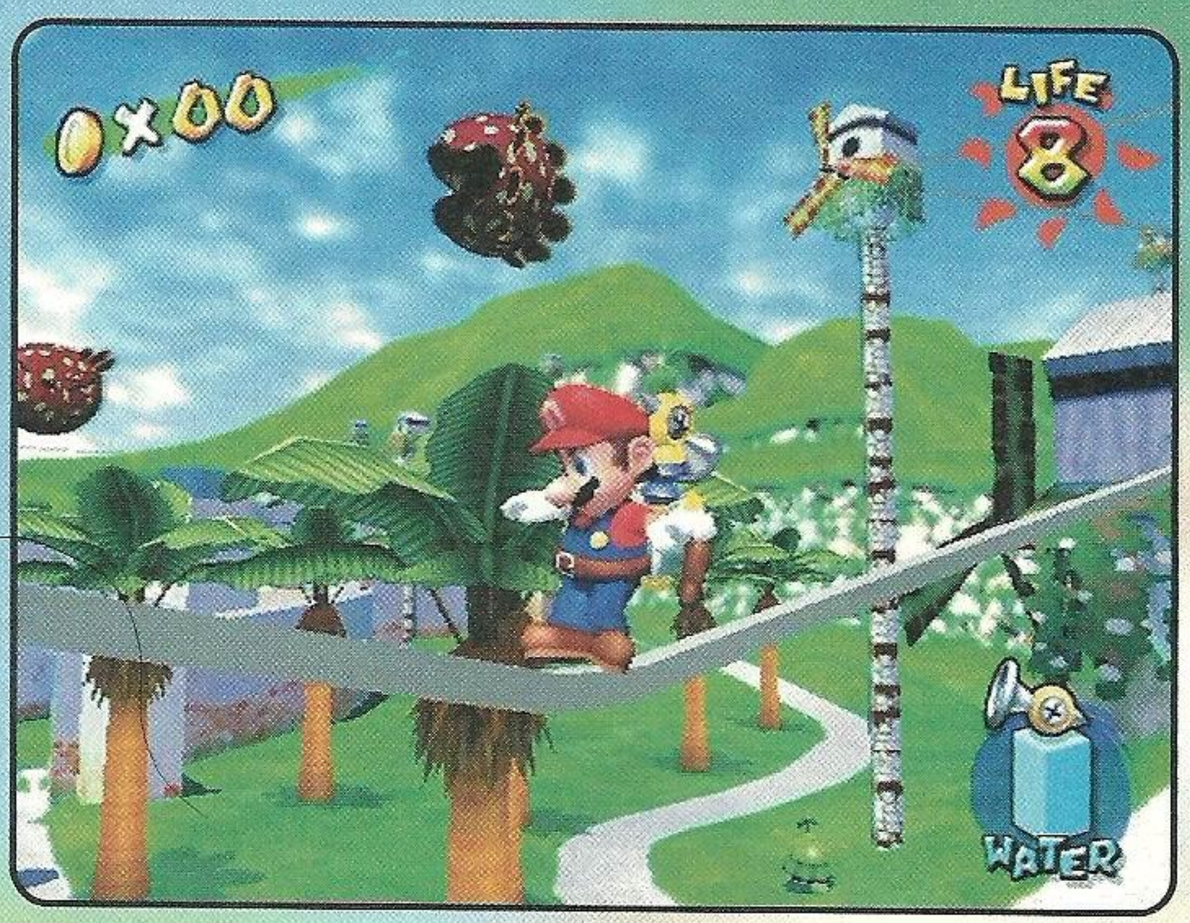
Żółta łódź podwodna niewątpliwie pokazuje, że Miyamoto jest fanem The Beatles. Chciałbym, żeby posłuchał trochę ostrzejszej muzyki - może Mario dostałby guna?



nudzić. Na każdym z nich czeka coś nowego, atrakcyjnego i zabawnego. Pojawia się także (truturu!) Yoshi (truturu!), dzielny przyjaciel i wierzchowiec Maria. Na jego grzbiecie także się będzie działo. Wreszcie jako bonus są świetne poziomy czysto platformowe, na których Mario musi sobie radzić bez jetpacka. Gdzieniegdzie można odnaleźć wejścia do kanałów – po wbiciu do nich można szybko przemieścić się pod gruntem do innych lokacji, bez potrzeby upierdliwego skakania po platformach (huh!). Aby było łatwiej, powbijane są drogowskazy ze strzałkami pokazującymi prawidłowy kierunek marszu.

Jedna rzecz, która od czasów Mario 64 nie postarzała się, to znakomite sterowanie. Od pierwszego kontaktu z padem gracz czuje, że to właśnie jest to. Mały koleżka jest absolutnie pod kontrolą pana i władcy joypada. Oprócz bicia, które zastępuje sikawka są niemal wszystkie ruchy z Mario 64 – trójskok, odbicia od ścian, rozwalanie tyłkiem skrzyń i przeciwników. Do tego wspomniane lanie wodą i podlatywanie na strumieniach. Nieco zmieniono za to sterowanie podczas pływania. Teraz by zanurkować, trzeba rytmicznie klepać przycisk. Wszystko jest intuicyjne i czuć absolutnie mistrzowską rękę. Warto jednak mieć instrukcję pod ręką, wyjaśnione tam są wszystkie kombinacje. Natomiast praca kamery szwankuje – momentami aż za bardzo. Są chwile, w których mimo manipulacji prawym analogiem zwyczajnie nie da się dojrzeć Mazzy – na przykład gdy stanie między dwiema ścianami. To potworny błąd i niedopatrzenie. Nieustannie trzeba pracować nad regulacją widoku, co trochę denerwuje. Ale do wszystkiego można się przyzwyczaić.

Krótko mówiąc – zabawa jest świetna. Magiczna, jak w większości gier Nintendo. Ale już nie tak oszałamiająca, jak to było w przypadku Super Mario 64. Powiedziałbym nawet, że bardziej niż podobna do tamtej gry. Ktoś napisał, SMS to sentymentalny powrót do korzeni. Chcecie wracać?



W grze znajduje się bardzo dużo lin, po których trzeba przejść maleńkim Mazzą. Wbrew pozorom nie jest to jakieś specjalnie trudne, czy wymagające.

Mario, ach Mario...

Jak wspomniałem, SMS momentami przypomina grę na Nintendo 64. Wystarczy podejść do jakiejś ściany, by obejrzeć brzydkie tekstury. Zresztą niemal wszystkie światy są dość oszczędnie teksturowane, na czym gra zdecydowanie cierpi. Wprawdzie Amerykanie mogą odpalić nowe przygody Mazzy w trybie progressive scan, ale my - nie. Nieco dziwi także fakt, że animacja pracuje tylko w 25 klatkach na sekundę. Owszem, jest płynna, ale taka gra powinna stanowić pokaz mocy GCN. Jednak gdy odejdziemy już od paskudnej ściany, zaczyna być pięknie. Przede wszystkim rzuca się w oczy olbrzymia widoczność. Na przykład, podchodząc do zbocza w jednym ze światów daleko, w oddali widać drugi – i to z całym jego bogactwem. To robi wrażenie. Sporo efektów przemawia do wyobraźni. Na przykład woda – to właśnie ona przecież gra tu pierwsze skrzypce. Faluje, jest przezroczysta, ładnie teksturowana. Za to design niektórych postaci, jak na przykład mieszkańców wyspy, zdecydowanie nie przypadł mi do gustu. Są nieprzyjemni i karykaturalnie brzydcy. Jednego nie można odmówić grafice – jest bardzo charakterystyczna i ma swój unikalny styl. Ciepły, cukierkowy i oczywiście bardzo, bardzo pozytywny. Pomaga w tym fakt, iż gra ma bardzo podkręcony kontrast. Z ekranu aż wylewa się ciepła zieleń, przyjemny błękit, pomarańcz. Kolorowo – pastelowo i kojąco. Momentami aż oczy od tego bolą.

Czasami trafią się też tragiczne, renderowane wstawki z niskim grubasem, ubraną w różową sukienkę księżniczkę gadającą jakieś bzdury i grzybkiem, który pasuje tu jak pięść do oka. Ech, sam nie wiem, jakoś mnie to zmierziło. Jeśli nie wiedzą jak, to może lepiej się za to nie biorą? Efekt jest koszmarny. Na szczęście sama gra nie – jest świetna.

Muzyka: sympatyczna, przyjemna, relaksująca. Przesiąknięte hawajskim klimatem remiksy klasycznych tematów powodują, że jeśli uśmiech jeszcze się nie pojawił, to teraz powoli wpełza na twarz. Co nie zmienia faktu, że zrobiłbym podobną na klawiaturce za trzysta złotych z hipermarketu. Niektóre postacie mają wypowiadane przez lektorów kwestie i momentami czuć, że Nintendo po prostu nie wie jak to robić. Są sztuczne... Inni przechodnie bulgoczą w stylu Banjo, bli-bla-ble-blu. Sam Mazza jak zwykle wydaje z siebie liczne, zabawne odgłosy. Dźwięk nagrano w Dolby ProLogic II, ale w praktycznie w ogóle nie czuć, że to cztery kanały. Takie lekko podbite stereo.

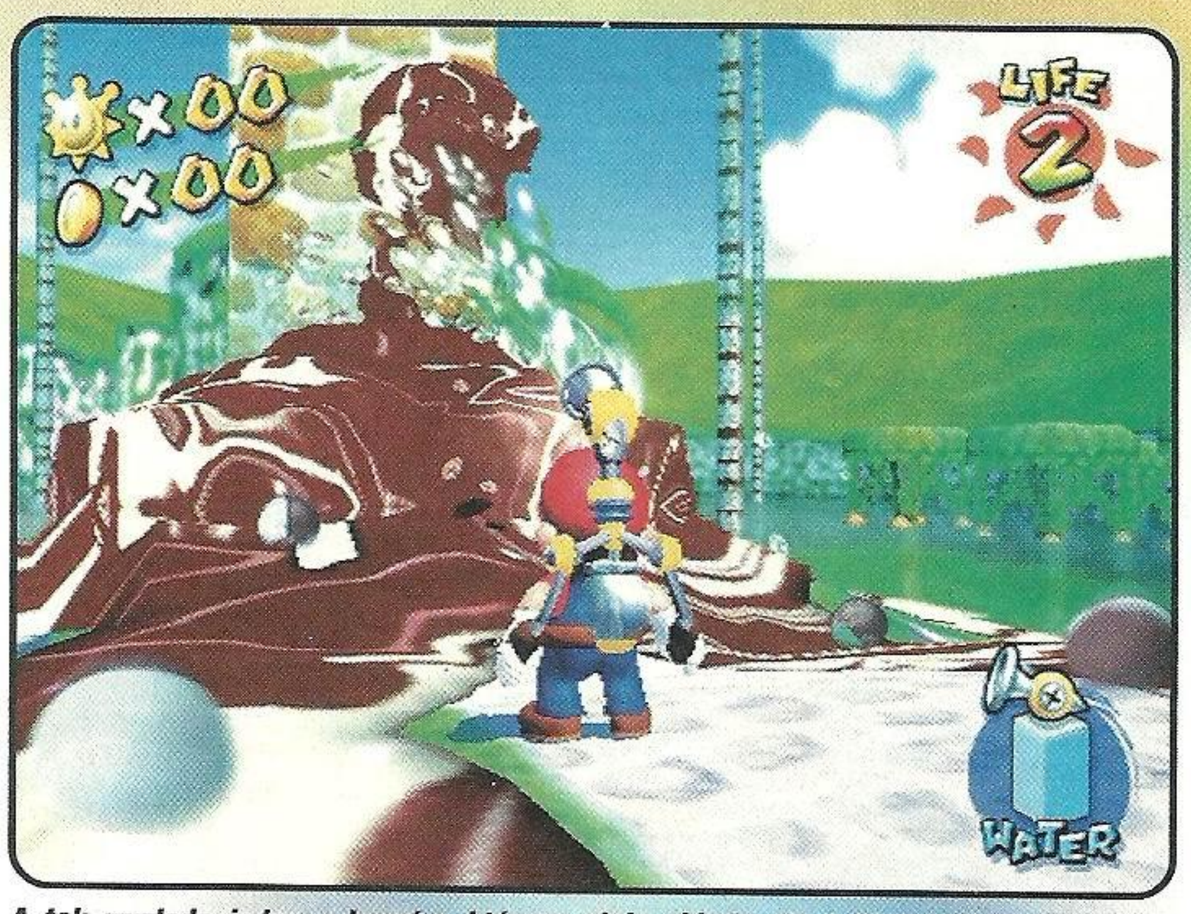
Esencja?

Super Mario Sunshine stanowi dla mnie pewne rozczarowanie. Rozczarowałem się tym, że gra jest tylko bardzo dobra, a nie wybitna, bądź przełomowa – jak „stary" Mario. SMS to raczej kontynuacja, rozwinięcie kompletnego produktu i wzbogacenie go o nowe idee, niż całkowicie nowa i osobna gra. Cóż, większość kontynuacji cierpi na tę przypadłość, ale akurat Mario powinien... Zresztą sami wiecie co.

Natomiast nie ulega wątpliwości, że to znakomita trójwymiarowa platformówka (cóż, to określenie musi w końcu powrócić), a także jedna z najlepszych gier na GameCube. Posiadacze tej konsoli zdecydowanie powinni ją kupić.

Nie wiem jednak, czy Nintendo kiedyś przekona się do nowoczesnych technologii. Pewnie dopiero na PS3, albo Xboksie 2.

Gulash



A tak wygląda jeden z bossów, którego ciało składa się z błota/szlamu. Wystarczy atakować go sikawką w otwór gębowy i sprawa załatwiona.

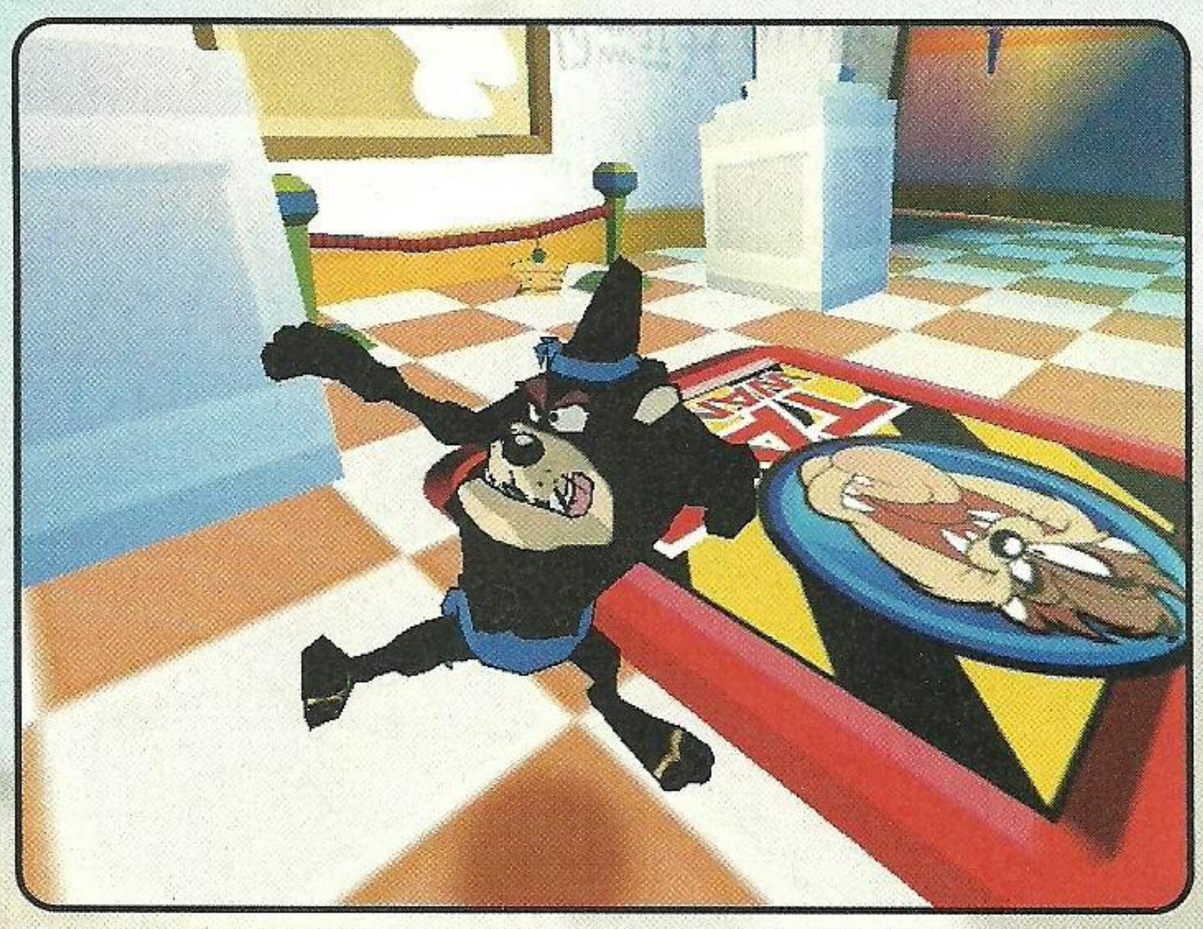
GameCube — *Mario w świetnej formie, ale to już nie to samo.*

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Nintendo
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: Memory Card

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0



Taz Wanted

Nie będzie dla Was pewnie wielką sensacją, jeśli napiszę, że diabły tasmańskie żyją naprawdę. Przypominają nieco małe niedźwiadki i jak na zwierzęta futerkowe nie są najurodziwsze.

Nie sposób powstrzymać śmiech, gdy patrzy się na tego koleżkę. Maski, które strzela Taz i jego przebrania to kapitalna sprawa.

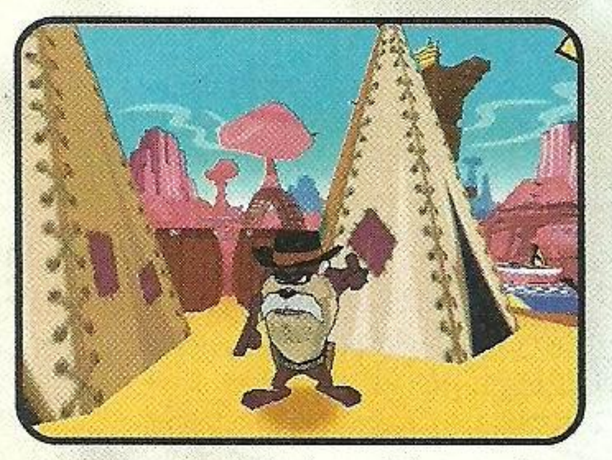
Dlaczego jednak mają jeść bez opamiętania? I pędzić przed siebie w wariackim widzie? Tego nie dowiemy się nigdy, takim już jednak piętnem naznaczyły je kreskówki Looney Tunes i takimi pewnie zna je większość dzieci.

Taz: Wanted, najnowsza gra ze stajni Infogrames, swobodnie korzysta z kreskówkowej spuścizny, będąc dość specyficznym platformerem z Diabłem Tasmańskim w roli głównej. Okazało się mianowicie, że Taz zalazł wszystkim za skórę. Kaczor Buffy, Kot Sylvester, Yosemite Sam, a nawet Porky stali przypadkiem na trasie dzikich harców Taza. Rozpoczęła się więc wielka nagonka. Wszyscy chcą wariata złapać i osadzić w miejscu, z którego nie ma ucieczki i w którym nikomu nie przeszkadza. Tak więc widzicie, że scenariusz jakiś tu jest, ale jak to zwykle bywa w platformerach – zbyt jest wątły, by określić grę mianem przygodowo-zręcznościowej (copyright by Gulash). To po prostu zręcznościówka.

Założenia gry są następujące. Taz zostaje wpuszczony na przygotowany poziom tematyczny. Biega sobie po nim dowolnie i musi nabijać punkty. W jaki sposób? Omówmy po kolei kilka dostępnych metod.

Po pierwsze musi niszczyć tabliczki z napisem „Taz Wanted!". Są one pochowane w różnych dziwnych miejscach, niejednokrotnie trudnodostępnych. Na przykład w pierwszym „świecie" jedna z tabliczek umieszczona została na wiszącym nad urwiskiem samochodzie. Wystarczy go trącić i... punkty nasze. Ogólnie rzecz biorąc czekają nas takie właśnie łamigłówki. Podobno gra przeznaczona jest dla młodzieży powyżej trzynastego roku życia, ale ciężko mi sobie wyobrazić nastolatka rozwiązującego takie łamigłówki. Dalej nie jest bowiem wcale trudniej. Być może chodzi o elementy zręcznościowe? Nie odbiegajmy jednak od tematu.

Inną metodą zdobywania punktów jest dewastowanie



otoczenia, albo zjadanie punktowanych przedmiotów. Mogą to być kanapki, skrzynki, roślinki, ławki ogrodowe – Taz nie zawaha się przed niczym.

Do tego jeszcze przeszkadzajki – najczęściej strażnicy z siatkami, ale i różnego rodzaju zwierzaki. Można się za nimi skradać, można próbować pluć w nich w trybie snajperskim, można wreszcie się przebrać. Na poziomach porozstawiane są telefoniczne budki firmy ACME, w których nasz dziarski Taz może się przebrać w jeden z dziesięciu dostępnych w grze strojów. Od skate'a począwszy, na łosiu i innych zwierzakach skończywszy. Każdy strój daje możliwość wykonania unikalnego ataku oraz rozbudowuje nieco moce Taza (np. o szybkość, długość skoku, itp). Nasz bohater bazowo potrafi biegać, skradać się, skakać, wirować i pluć w trybie snajperskim. Nie potrafi zaś pływać. Widać to jakaś mania twórców gier, która ma zniechęcić dzieci do kąpieli. W tym numerze Neo Plus wody nienawidzi już conajmniej dwóch bohaterów: Buffy i Taz. Do czego to doszło...

Tak czy owak dostaniemy do dyspozycji cztery światy, a w każdym z nich po trzy poziomy. Całość powinna dać się skończyć w jakieś osiem – dziesięć godzinek. Norma jak na dzisiejsze czasy.

Graficznie nie wygląda to wszystko najgorzej. Niestety – dobrze też nie. Absolutny średniak. Poziomy są spore, ale zaprojektowane według powtarzających się reguł. Od trzeciego poziomu zaczniemy już przechodzić grę na pamięć. Zabrakło pomysłów jak nic. Kamerę można ustawiać dowolnie, wielokrotnie jednak, ze względu na bezpośrednią bliskość ścian nie uda nam się ogarnąć wszystkiego, co ważne (np. położenia najbliższego przeciwnika). Na poziomach dzieje się wiele, ale znów bryły są bardzo proste i nie jest to chyba nawet cel shading, tylko technologia bardzo go przypominająca. Tu są po prostu zwykłe obiekty z ponaciąganymi teksturami z kreskówek. Widać, że czegoś tu brak... Gra jest po prostu schematyczna. Nawet patent, żeby za zebrane punkty wykupować bonusy wydaje się wtórny - był i w Looney Tunes SR i w Sheep Dog 'n Wolf. Naprawdę koniec pomysłów?...

Natomiast z porównaniem wersji na Xboxa i PlayStation 2 mam zawsze taki dylemat, którym, pozwólcie, naprędce się podzielę. Niewielu pewnie z Was ma i Xboxa i PS2. Więc pisanie, że na przykład gra ładuje się dłużej na PS2 mija się z celem. Albo pisanie, że wygląda gorzej... Tylko kilka osób będzie zastanawiać się którą wersję kupić. Chyba powinienem raczej oceniać globalnie: Taz: Wanted na tle innych gier na PS2 i Taz: Wanted na tle innych gier na Xboxa.

Zacznijmy od ostatnich (albowiem oni będą pierwszymi, jak głosi Pismo). Faktycznie – Taz wygląda znacznie lepiej na Xboxie. Nie tylko ma lepsze barwy i jest wyraźniejszy, ale także działa płynniej i ma więcej dźwiękowych dodatków (postacie częściej się odzywają, zwłaszcza w trybie multiplayer). Generalnie zaś w Taza na Xboxa można jeszcze pograć od biedy. To jest taki ulepszony Shrek – widzicie pewnie podobieństwa: jeden poziom, masa rzeczy do wykonania. Natomiast wersja na PS2 raczej do zabawy się nie nadaje. Jest po prostu nieco brzydsza i ma znacznie lepszą konkurencję (Jak&Daxter, a z kreskówek Space Race). Nie ma chyba sensu zawracać sobie głowy. W obu przypadkach jest multiplayer, tyle że nie daje żadnej radości. Gierki są proste i nieprzemyślane. Praca kamery podczas mini-wyścigów – żadna. I tak to wszystko wygląda...

Grabarz

PlayStation 2

Platformerek 3D - nie wytrzymuje konkurencji.

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Blitz Games
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.4

Xbox

Da się pograć. Ale Blinx jest lepszy.

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Blitz Games
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

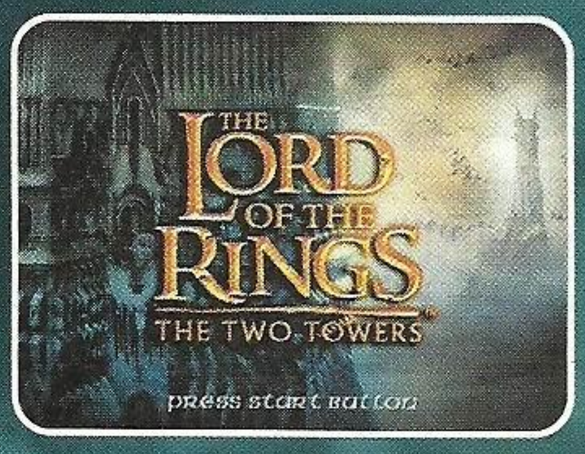
6.2

The Lord Of The Rings
The Two Towers

Jedyną udaną grą na podstawie książek Tolkiena, jaką jestem w stanie sobie przypomieć jest stary jak świat The Hobbit na ZX Spectrum i Commodore 64. Dziś tekstowa przygodówka z grafiką składającą się z kilku kresek budzi jedynie uśmiech politowania, ale wtedy grało się naprawdę fajnie. Potem była War In The Middle Earth - średnio udana hybryda strategii i przygodówki, Riders Of Rohan - zręcznościówka... I długo, długo nic.

Po premierze pierwszego filmu nagle okazało się, że licencja jest gorąca. Bardzo gorąca. Najlepszą ofertę właścicielom licencji złożyło Electronic Arts i to właśnie ta firma dostarcza nam The Two Towers. Grę na podstawie filmu, nie książki.

txt: Gulash



Ponieważ Electronic Arts nie domyśliło się, że kinowy „Fellowship Of The Ring" okaże się gigantycznym sukcesem, daje nam od razu Dwie Wieże. Gra nazywa się The Two Towers z prostej przyczyny – film już za miesiąc (w USA, u nas oczywiście w 2003), a w związku z tym rusza pełna kampania marketingowa, na której skorzysta także i gra. Ale nie martwcie się – na jednej płytce zamknięto wszystkie wydarzenia z obu części filmu!

The Two Towers

Dwie Wieże to klasyczna, zręcznościowa rąbanka. Nic dodać, nic ująć. Bohater dostaje do rąk broń i śmiga w tańcu śmierci wśród hord nacierających przeciwników. Gdy wyrżnie wszystkich, może przejść kawałek dalej. I ponownie – hordy przeciwników. Naturalnie nie byłoby to tak ciekawe gdyby nie fakt, że ten bohater to Aragorn, Legolas bądź Gimli – główne postacie nadchodzącego filmu.

Zabawa zaczyna się jednak wcześniej, dużo wcześniej. Pamiętacie pierwszą bitwę z filmu? Pojedynek elfów i ludzi z armią wielkiego Saurona?

Początek jest wręcz fantastycznie zaaranżowany: gracz ogląda fragment filmu, elficcy siepacze zamachują się bronią... Nagle okazuje się, że zostaje rzucony w sam środek biwy i kieruje Isildurem, przodkiem Aragorna. Tuż obok biega Elrond... Nieźle. Wszystko to jeszcze zanim pokaże się plansza tytułowa z opcjami.

Dalej jest coraz lepiej. Kolejne misje pochodzą zarówno z „Fellowship Of The Ring", jak i „The Two Towers". Gra rozkręca się z minuty na minutę, aż do ostatniej, trzyczęściowej bitwy.

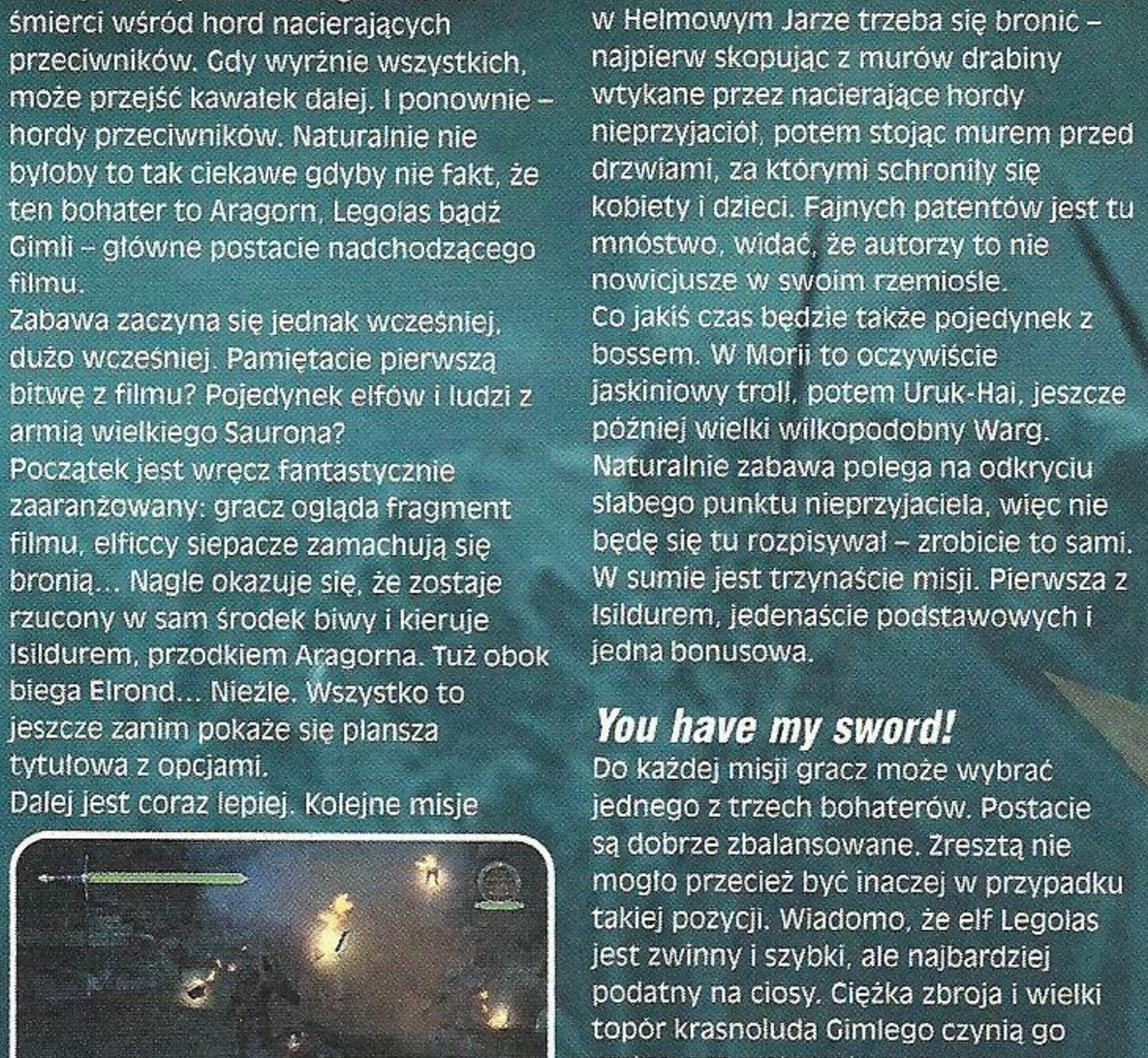
Misje starają się być zróżnicowane, ale nie przez wprowadzenie nowych elementów (bo siekanka jest przez cały czas), a raczej przez sprawne prowadzenie narracji. Na przykład na stepach Rohanu trójka bohaterów ze wspomagającym ich Gandalfem Białym trafia na miasteczko pacyfikowane właśnie przez Orków. Wiadomo – trzeba pomóc ludziom. Misja polega więc na szybkim zabijaniu orków (i Wargów!), gaszeniu pożarów blokujących ludziom drogę ucieczki i atakowaniu dalej. Z kolei w Helmowym Jarze trzeba się bronić – najpierw skopując z murów drabiny wtykane przez nacierające hordy nieprzyjaciół, potem stojąc murem przed drzwiami, za którymi schroniły się kobiety i dzieci. Fajnych patentów jest tu mnóstwo, widać, że autorzy to nie nowicjusze w swoim rzemiośle.

Co jakiś czas będzie także pojedynek z bossem. W Morii to oczywiście jaskiniowy troll, potem Uruk-Hai, jeszcze później wielki wilkopodobny Warg. Naturalnie zabawa polega na odkryciu słabego punktu nieprzyjaciela, więc nie będę się tu rozpisywał – zrobicie to sami. W sumie jest trzynaście misji. Pierwsza z Isildurem, jedenaście podstawowych i jedna bonusowa.

You have my sword!

Do każdej misji gracz może wybrać jednego z trzech bohaterów. Postacie są dobrze zbalansowane. Zresztą nie mogło przecież być inaczej w przypadku takiej pozycji. Wiadomo, że elf Legolas jest zwinny i szybki, ale najbardziej podatny na ciosy. Ciężka zbroja i wielki topór krasnoluda Gimlego czynią go wolną, acz systematyczną maszyną śmierci. Wypośrodkowaniem tych cech jest Aragorn.

Każda postać oprócz broni ręcznej posiada także sprzęt służący do zdejmowania nieprzyjaciół z daleka.



Drużyna Pierścienia została rozdzielona! Licznik orków pozostałych do wyrżnięcia jest imponujący. Na szczęście inne postacie dzielnie sekundują.

Isildur to świetna postać - ma wszystkie ataki, które Aragorn mozolnie musi potem kupować. Niestety, ta walka jest bardzo krótka.

Gimili ciska toporkami, natomiast Legolas i Aragorn doskonale szyją z łuków. Bardzo przydaje się to w niektórych misjach – na przykład gdy w stronę naszego bohatera biegnie kilkunastu orków z beczkami prochu na plecach. Wystarczy dobrze wycelować i strzelić, aby rozpocząć przepiękną reakcję łańcuchową wybuchających nieprzyjaciół.

Sterowanie wygląda następująco: szybki atak, mocny atak, kopniak, blok, dobijanie leżącego i użycie broni dalekiego zasięgu.

Proste comba uzyskujemy mashując, ale bardziej zaawansowane wymagają już timingu oraz odpowiedniej kolejności. Na przykład: lekki uppercut, kopniak i dobicie leżącego. Albo trzy pchnięcia, młynek i nawrót – do kolejnego przeciwnika. Jeśli myślicie, że ten system jest prosty, mylicie się. Po pierwsze w tej grze liczy się to, czy traficie mieczem na tarczę, czy na zbroję... Poziome cięcie nic nie da na opancerzonego Uruka, z kolei doskonale jest kręcić mieczem gdy mali, ciemni orkowie nacierają z boków. No i każdą postacią walczy się naprawdę inaczej.

Misje są punktowane w zależności od poczynań gracza. Za piękne

comba są równie piękne punkty i wyższa ocena ogólna. Dlaczego punkty są ważne? Bo pozwalają wbić się postaci na wyższy poziom (jest 10 leveli), w związku z tym korzystać z nowych comb i wzmocnień uzbrojenia. Przed kolejną misją gracz ma do dyspozycji pewną sumę, za którą kupuje pięknie nazwane kombinacje ciosów (na przykład Isildur's Gambit).
Oczywiście nie ma siły aby kupić wszystko w pierwszym podejściu i tu ukłon w stronę osób, które będą chciały przejść grę po raz kolejny. Po prostu cały czas będzie czekać na nie coś nowego. A nie wątpię, że każdy posiadacz tej gry ukończy ją minimum trzy razy.
Mimo tego, że miejscami jest sporo chaosu i widocznych po kilku godzinach ograniczeń, nie sposób nie pokochać tej miejscami prymitywnej siekanki. Jest po prostu doskonale pomyślana i zaaranżowana. W taki sposób, że trudno się oderwać od joypada.

And my bow!

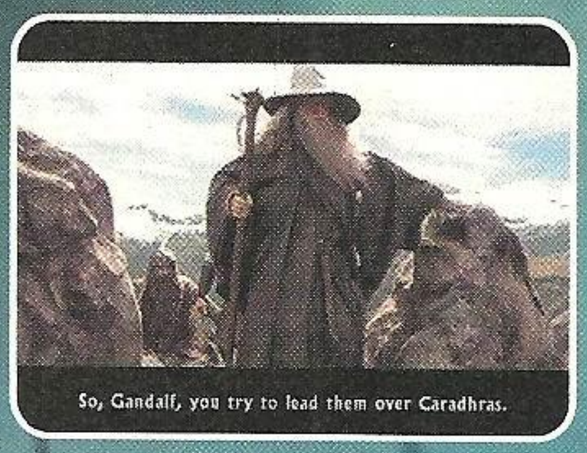
Oprawa jest doskonała. Na początku nie robi jakiegoś oszałamiającego wrażenia, ale z czasem gracz zaczyna dostrzegać setki i tysiące malutkich szczegółów powodujących uśmiech pełen aprobaty. Sposób, w jaki drży ręka Aragorna gdy trzyma naciągnięty łuk... Drobne detale na zbroi Gimliego... Odbicia w kałużach podczas misji w Fangornie... Wreszcie omiatany snopem światła grób Balina w Morii. Brak mi słów aprobaty – pozwólcie, że cmoknę kilka razy z uznaniem. Cmok, cmok.
Modele postaci są znakomite, a ich animacja – rewelacyjna. Wszystkie przejścia ciosów składające się na comba zostały odpowiednio doszlifowane. Bardzo fajne są także przejścia kadrów filmowych w animację 3D. Wygląda to tak – leci fragment filmu, jest zbliżenie na płomień, za chwilę kamera oddala się... I już mamy grafikę generowaną przez konsolę. Doskonały patent.
Jednak wszystko, o czym napisałem

Przy grobie Balina w Morii rozegra się pierwsza poważna walka. Reszta drużyny nie stoi, tylko także sprawdza się w boju! Nawet hobbit ze swoim Żądełkiem!

blednie przy ostatniej bitwie. Wojna, w której będziecie mieli okazję uczestniczyć spowoduje wytrzeszcz oczu nawet u najbardziej zajadłego wyznawcy Geforce 4 i gier w 1600x1200. Kilkudziesięciu orków i ludzi, krasnolud i elfy (a na dodatek dwa Trolle) walczą w deszczu na murach i dziedzińcu... Nie, to po prostu trzeba zobaczyć.
Naturalnie, takie przywiązanie do drobiazgów musi kosztować – gra jest bardzo ograniczona, jeśli chodzi o możliwość poruszania się postaci. Poziomy są zwyczajnie małe i nie można wejść wszędzie tam, gdzie by się chciało. I tak nie ma na to czasu, bo cała uwaga gracza skupiona jest na walce („Zarżnę jak świnię tego Uruka w błyszczącej zbroi!"), a szczerze mówiąc nie przeszkadzało mi to ani trochę! Animacja śmiga w trzydziestu klatkach, a spowolnień nie zauważyłem.
Dźwięk... Czy można prosić o więcej, niż znakomitą filmową muzykę Howarda Shore (z obu filmów!) i głosy aktorów? Ja nie mam większych wymagań. Perfekcyjna robota. Do tego szczęk żelaza, jęki zarzynanych przez orków wieśniaków i tak dalej. Jest surround, ale nie ma Dolby Digital 5.1.

And my axe!

Two Towers nie jest grą głęboką ani długą. Przy pierwszym podejściu załatwicie sprawę w jakieś 5-6 godzin. Ale drugie tyle zajmie Wam przechodzenie tych samych misji drugą i



trzecią postacią. Po co? Oczywiście po to, by odblokować bonusy i survival mode, zobaczyć wszystkie comba, władować bohaterów na dziesiąty level. Powiedzmy, że zabawy i oglądania jest tu na jakieś 12 godzin.
Można mieć pretensje do producentów o długość gry – z przyjemnością przywitałbym dwa razy dłuższe misje, czy większą ich liczbę. Jeszcze więcej sekretów i dodatków. Prawa rynku są jednak nieubłagane. Stormfront Studios skleiło to wszystko w mniej niż rok, co i tak jest wyczynem godnym podziwu. Z drugiej strony to gracze płacą i mają prawo oczekiwać kilku godzin więcej. Czy warto zatem kupić? Jasne! Choćby dla ostatniej misji. Two Towers daje satysfakcję z sieki, jest znakomicie wykonana i wciąga jak diabli! Ta pozycja powinna znaleźć się na półce każdego miłośnika fantasy, tuż obok specjalnego wydania „LOTR: Fellowship Of The Ring" na czterech płytach DVD (nie mówiąc o trylogii). W moim przypadku na pewno tak będzie.

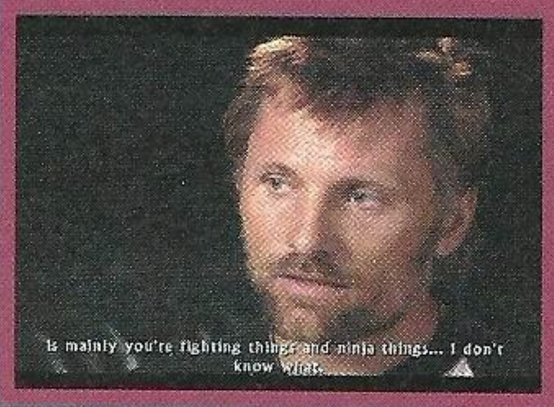
Gulash

PS: Z ostatniej chwili – EA potwierdziło, że gra zmierza również na Xboxa i GameCube i to jeszcze przed końcem roku!

Obrona bramy w Helm's Deep jest chyba najtrudniejszą misją - orków są setki, a obrońców garstka. A pośród nich Ty.

LICENCJA!

Mówi się, że jeśli grę wydaje Electronic Arts, to prawie na pewno będzie to pozycja z dobrze sprawdzonego już gatunku, pozbawiona nowinek, ale porządnie wykonana. Podobnie sprawa ma się z Two Towers. Tylko, że w grę wchodzi tu jeszcze jeden czynnik: licencja filmowa.
Licencje mogą być bardzo różne. Najczęściej w grach spotykamy się z wykorzystaniem jakiegoś znanego tytułu czy bohatera w całkowicie nowych przygodach. Przykłady z tego numeru: Superman, Terminator itp. Są także licencje filmowe – gra podąża (mniejszymi lub większymi krokami) tropem scenariusza kinowego obrazu, a my przeżywamy te same przygody, które mieliśmy wcześniej okazję obejrzeć w kinie. Przykład – Spider-Man The Movie. Do czego dążę? Otóż każda z tych licencji jest jakby niepełna. Na przykład w Buffy główna bohaterka nie mówi wcale głosem Sarah Michelle Gellar, a w Spideyu brak materiałów z planu filmowego. Two Towers przekonuje, że wcale tak nie musi być. Gra po prostu miażdży licencjonowaną zawartością i mimo najszczerszych chęci nie jestem w stanie podać innego przykładu na tak doskonałe wykorzystanie takich materiałów. Począwszy od użycia całych scen z filmu, przez muzykę, którą można usłyszeć na ścieżce dźwiękowej, wszystkie głosy oryginalnych filmowych aktorów... Są wywiady z twórcami i aktorami, szkice wykonane przez ilustratorów zarówno do filmu, jak i do gry... Nawet niektóre ujęcia kamer podczas zabawy dają poczucie uczestniczenia w interaktywnym filmie. A gdy posłuchacie, co mają do powiedzenia producenci gry, dowiecie się na przykład, że mieli oni pełny dostęp do trójwymiarowych modeli użytych przez WETA (to firma, która opracowała wszystkie efekty specjalne do filmów)...
Jestem pełen podziwu dla Electronic Arts, a raczej dla stanu ich konta – musiało ich to słono kosztować. Ale na pewno nie zbiednieją; gra sprzeda się w milionach egzemplarzy. Zachęcam do dorzucenia swojej cegiełki!



PlayStation 2

Tak powinna wyglądać gra na podstawie filmu!

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Stormfront
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.9

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

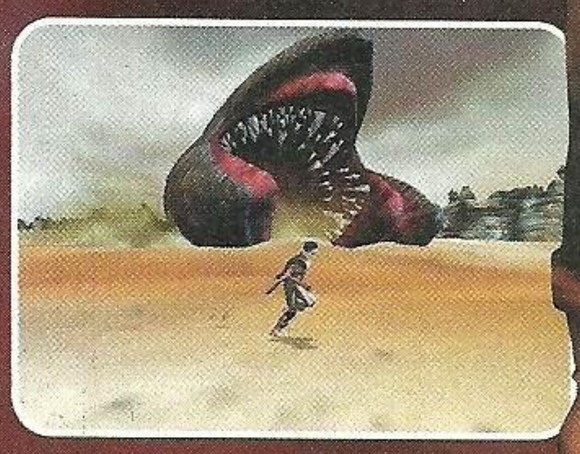
Frank Herbert's Dune

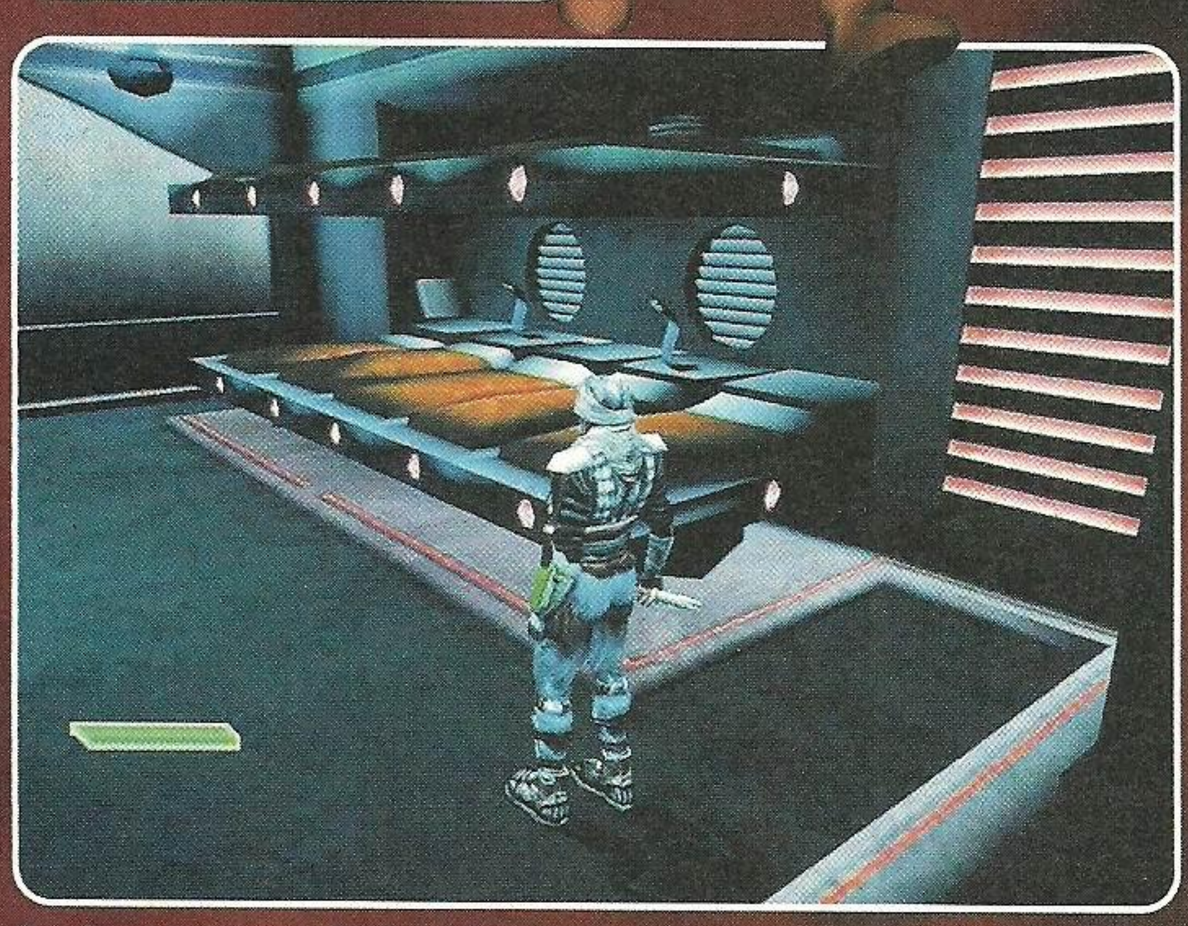
Francja nie ma może najlepszych autorów gier, ale za to szczycić się może zapewne najskuteczniejszą dystrybucją oraz promocją i marketingiem w Europie.

Dobrze ilustruje to przykład Frank Herbert's Dune – nowej francuskiej gry, która choć nie grzeszy urodą, zdążyła już narobić niezłego zamieszania. Głównie dlatego, że zabrali się za nią ludzie odpowiedzialni poprzednio za takie tytuły jak Outcast, Prisoner of Ice, Alone in the Dark III, a więc nie byle kto. O Dune będzie zapewne głośno z tego powodu, że znacznie lepiej prezentuje się na obrazkach, niż w rzeczywistości.
Frank Herbert's Dune jest konsolową „ekranizacją" powieści „Diuna" Franka Herberta. Hehe. Jest to zapewne jedna z najoryginalniejszych i najlepszych powieści science fiction na świecie, więc jeśli ktoś jeszcze nie czytał, już wie, co robić.
Książka opowiada o losach dwóch wielkich rodów walczących o dominację na Pustynnej Planecie – jedynej w całym znanym wszechświecie, na której rośnie melanż – przyprawa dająca psychiczną zdolność prowadzenia międzygwiezdnych statków. Słowo do tych, którzy „Diunę" czytali – wybaczcie spłycenie fabuły, ale sami rozumiecie – miejsca mało (wybaczam - mac) (wybaczam - gul).
Tak czy owak mamy złego Barona, który podstępem przejął władzę na planecie, oraz młodego Paula Muad'Diba, który władzę tą chce odzyskać, gdyż prawnie należy do jego rodziny. No i w Frank Herbert's Dune będziemy właśnie owym Paulem.
Jest rok 10191, Paul trafia na pustynię, pod opiekę plemienia Fremenów. Tu spędzi kilka najbliższych lat próbując swym męstwem udowodnić, że jest od dawna przepowiadanym Mesjaszem. I owo „dowodzenie męstwa" właśnie (uff...) jest pretekstem większości naszych działań.
Będziemy więc organizować wypady na tereny wrogiego Barona dewastując mu występnie kombajny zbierające melanż, sabotując fabryki, wycinając w pień wojska, itp. A wszystko po to, by poniosło się po pustyni, że Paul „najdzielniejszym herosem jest i trzeba się doń przyłączyć".
Autorzy reklamują grę jako „1/3 przygodówki, 2/3 akcji". Coś w tym jest. Misje są przeplatane – czasem spędzamy czas bez broni, na paradowaniu po podziemnych miastach Diuny i rozmowach z dwiema, trzema osobami. A potem zaraz misja z bronią – strzelająco – biegana.
Paula obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby i sami sterujemy kamerą (prawa gałka). Nasz potencjalny bohater może biegać, wspinać się, przyklejać do ścian i wyglądać za winkiel, przetaczać się od jednej ściany do drugiej, a nawet zabijać jednym cięciem noża z zaskoczenia („ninja style"). Jest tego niemało i gra doprawdy miała potencjał. Któż bowiem nie zasiadłby z przyjemnością do gry na podstawie tak nośnej klasyki.
Niestety – produkt ten jest zdecydowanie przereklamowany.
Po pierwsze – cały czas coś się ładuje. Każda rozmowa, każdy najkrótszy filmik – wszystko. Powinna się nazywać „7/10 ładowania, 2/10 akcji, 1/10 przygodówki". Wystarczy iść po mieście i zagadnąć kogoś – „loading", koniec rozmowy „loading"... co chwila.
A propos rozmów. Podpisy do mówionego tekstu nie tylko nie nadążają za słowami, ale także znacząco się różnią, a części po prostu brakuje. Nie mówiąc już o skaczącej animacji i generalnym wyglądzie Frank Herbert's Dune.
Gracz odnosi bowiem wrażenie, że gra jest jakaś taka... pusta. Puste przestrzenie i powierzchnie przelicza się tu na hektary. Chrzanić pustą pustynię – ona ma taka być, ale wnętrza też wyglądają co najmniej ascetycznie. I to jeszcze nie wszystko. Najgorzej jest bowiem z walką i pracą kamery. Kamera usilnie nie chce się wpychać za ściany – normalka. Gorzej, że większość pomieszczeń, w których przyjdzie nam walczyć jest diabelnie mała. I co wtedy? Pomimo autocelowania, kamera włazi nam na plecy, Paul sieje pociski po ścianach i umieramy. Sam proces skradania się w zamkniętych pomieszczeniach także mija się z celem, ponieważ najczęściej i tak nie można zajrzeć tam, gdzie się chce. Nie mówię już o takiej sytuacji, że zajrzeliśmy w długi pusty korytarz, biegniemy nim i chcemy patrzeć, czy ktoś nie wyjdzie nam naprzeciw. Żadnych szans. Kamera zawsze sobie gdzieś odfrunie.
Na koniec czepnę się jeszcze tylko filmików. Są naprawdę koszmarnej jakości. Większość z nich na silniku gry – modele postaci pachną francuskim komiksem, czego – broń Boże – nie mam im za złe, ale pytam: „dlaczego, kiedy wysadzam harvester Barona H. i chcę zobaczyć jak to potężne urządzenie wybucha pod niebo, bo wcześniej, w misji straciłem życie piętnaście razy... jedyne co widzę, to obrazek z wybuchem nie wiadomo czego"? Tak właśnie zniechęca się graczy.
Z drugiej strony pobawiłem się nieco, radosny, że gra tak dokładnie opisuje zdarzenia z powieści.
Nacieszyłeom się bronią (pistoletami, nożem z kła Czerwia, kuszą...), postrzelałem, poskradałem się. Na upartego, dla fanów – da się zagrać. Dla potencjalnego zaś gracza, który szuka dobrej gry w ogóle – nie ma tu nic godnego dłuższego posiedzenia. Oszczędźcie sobie nerwów i pobawcie się innymi zabawkami. Frank Herbert's Dune dobrze oddaje klimat powieści, rzetelnie opisując zdarzenia i rysując przekonywujące postacie. Gorzej z owymi 2/3 gry – czyli akcją. Ciężkostrawna rzecz. Zdecydowanie najlepiej wypada muzyka – filmowa, śliczna... Nie pasuje mi do takiego średniaka. Ech...

Grabarz

Gsh: tylko jednej grze udało się oddać w zadowalający mnie sposób rewelacyjny kilmat książek Herberta.





PlayStation 2

Klasyczna Diuna... Ale w słabym wykonaniu

- *Wydawca:* Cryo
- *Producent:* Wanado
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.6

Gsh: Ta gra to po prostu DUNE - wiekowa już przygodówko/strategia na PC i Amigę, wydana przez Cryo. O ile się nie mylę zajmowała 3 dyskietki. Jest piękna do dziś.

Buffy The Vampire Slayer

Najpierw był film o Buffy – potworny badziew. Potem serial z Sarą Michelle Gellar, który skupił wokół siebie rzesze fanów na całym świecie. Potem komiksy, książki i wreszcie gry o Buffy. A teraz gra na Xboxa. Nie spodziewacie się jak dobra!

Eony temu mocarne demony stąpały po Ziemi. Okazało się jednak, że nie potrafią sprostać zmianom, jakie niesie ze sobą czas. „Przedwieczni" - jak ich nazywano - zmuszeni zostali do wycofania się ku piekielnym czeluściom, pozostawiając ludzi samym sobie. Nadszedł jednak czas zemsty. Przedwieczni próbują odzyskać stare włości, tworząc most między Piekłem i Ziemią. Wiodą zaś ze sobą armie demonów. Potrzebują też pomocy sześćsetletniego wampira, zwanego Mistrzem. Potrafi on tworzyć ogromne portale między wymiarami. Tymczasem siedemnastoletnia Buffy Sanders posiadła moce Zabójcy. Została wybrana. Choć raz już, w przeszłości, przekreśliła plany Mistrza, teraz musi znów się z nim zmierzyć. Jaki będzie efekt tego starcia? Zależy tylko od Ciebie! Tadaaa! Nie ma to jak trochę patosu w horrorze, lecz jest on tu nie bez kozery. A kozerą w tym przypadku jest fakt, że Buffy the Vampire Slayer jest grą co najmniej bardzo dobrą i to z kilku przyczyn.

Po pierwsze jest rewelacyjnie udźwiękowiona. Nie słyszałem jeszcze tak świetnej ścieżki dźwiękowej w grze na Xboxa. Wspaniałe kompozycje muzyczne – mroczne, nieco chaotyczne, a kiedy trzeba spokojne albo niepokojące. Super. Po drugie efekty. Dobrze dobrane odgłosy walki, ale także włączające się w różnych sytuacjach dziwne echa... Wyobraźcie sobie, że wchodzicie do ciemnej, zapomnianej kaplicy, a tu, wśród cichych organów, nagle daje się słyszeć śmiech bawiących się dzieci. Albo niski głos szepczący „chodź do mnie". Nie spodziewałem się, że będę się bał przy Buffy – przecież klimat tego filmu jest bardzo „nastolatkowy". Ale wierzcie mi – jest nieźle. Dodajmy do tego podłożone głosy aktorów odtwarzających postacie znane z serialu: Angel, Xander, Willow, Cordelia, Spike, Mistrz, Giles... Tylko panna Gellar nie podkładała głosu Buffy, ale aktorka „zastępcza" ma tak podobny, że nie

słychać różnicy. No i teksty głównej bohaterki po udanych akcjach (Oops, I did it again... – po zakołkowaniu wampira). Może się powtarzają po którejś godzinie gry, ale sprawiają wielką frajdę. Naprawdę, rewelacja.

Troszeczkę gorzej wypada grafika. Twarze są niesamowite. To krok dalej w stosunku do Dead or Alive 3. Tu postacie nawet robią miny! A Buffy... jest ładniejsza, niż oryginał. To wspaniałe, że doczekaliśmy takich czasów, nieprawdaż? Do tego efekty świetlne, morfowanie twarzy przeciwników, złożoność tekstur. Bardzo dobra, ciekawa i zaskakująca gra. Może kilka niedociągnięć z cieniami postaci wywoła lekkie ciamkanie u purystów, ale ogólnie jest super.

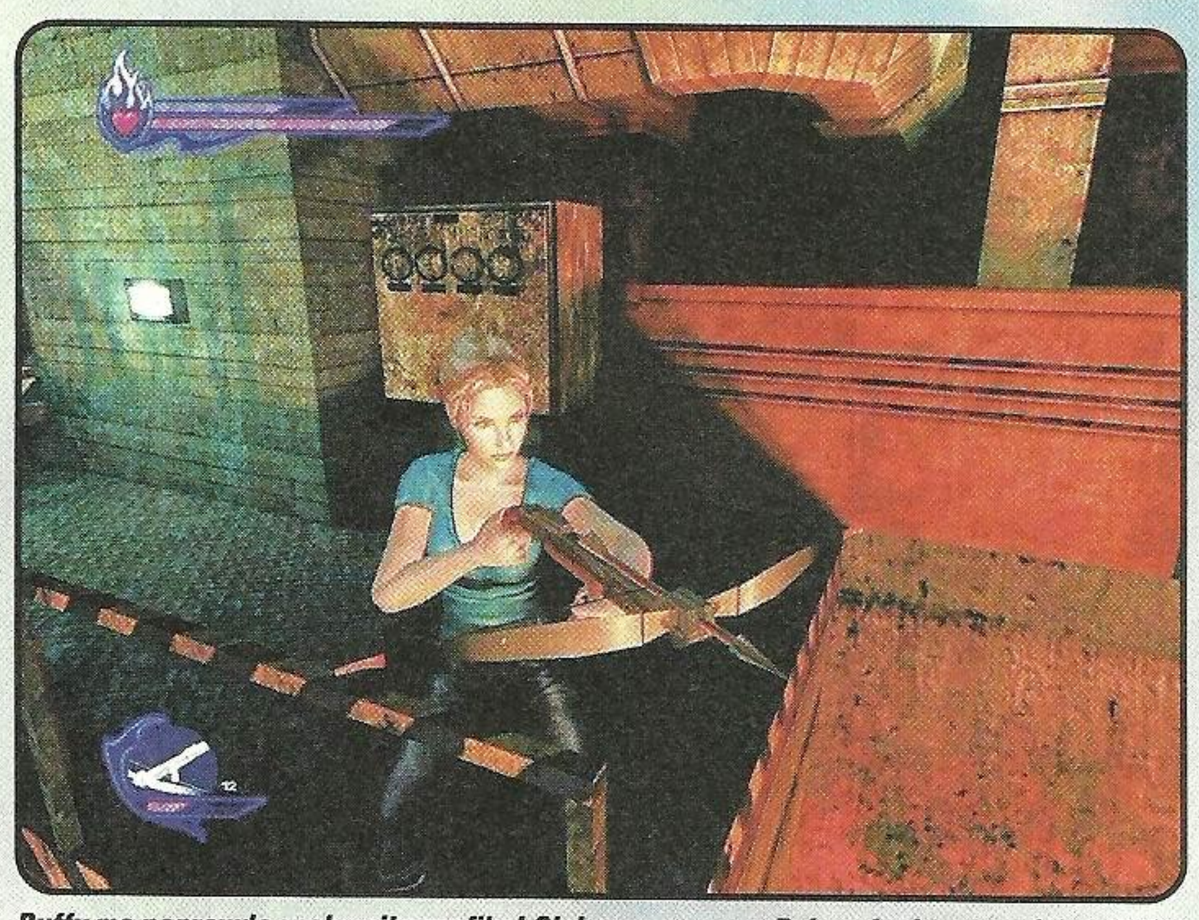
Zmienne źródła światła, cieniowanie tekstur – wszystko zdecydowanie powyżej średniej. Ta gra bardzo mnie zaskoczyła! Wyobraźcie sobie scenę w łazience szkolnej, kiedy Buffy podchodzi do brudnego lustra, a za nią pojawia się wampir. Tymczasem w lustrze jest tylko Buffy. Walka wygląda dość śmiesznie. Dodajmy, że toczy się w miejscach, które znamy z filmu – zobaczymy między innymi szkołę Buffy, cmentarz oraz klub, do którego bohaterka zagląda ze znajomymi.

Pod względem grywalności Buffy przypomina mi trochę Soul Reavera – tyle, że zagadki są znacznie prostsze. Albo na przykład Tomb Raidera w klimatach industrialnych z nieco większą liczbą pojedynków. Pod względem klimatu jest tym zaś, czym miał być Hunter the Reckoning. Oto Buffy the Vampire Slayer w pigułce.

Jest około trzynastu epizodów, które starczają na jakieś dziesięć godziny gry. Nie ma podziału na misje, ani poziomy – po prostu gramy ciągiem, a od czasu do czasu pojawia się komunikat ładowania. Ciekawy patent – zapomina się, że to gra. Największy nacisk położono na walkę. Przypomina ona trochę Reavera, ale tylko trochę. Ideą jest oczywiście zakołkowanie przeciwnika. Jak najszybciej. Można go najpierw nieco zmęczyć, albo próbować to zrobić od razu. Są combosy, można przytrzymać ostatni przycisk serii, żeby Buffy wykonała super atak. Większość broni, na jakie się natkniemy, to szczotki, grabie, kijki i kołki – sprzęty codziennego użytku. Ważne, że z drewna. Ale to jeszcze nie wszystko – będzie woda święcona, miecz, kusza... Tu jednak bez rewelacji. Ot, odcinanie głów. Najbardziej jednak wzruszyły mnie miotły, mopy i grabie, heheheh... Dlaczego? Podnosimy sobie miotłę i Buffy zaczyna walczyć jak rasowy mnich z Shaolin. Jak Kilik z Soul Calibura – młynki, pchnięcia – super. Ale każda broń ma pasek energii, który się zużywa. Miotła się zużywa i... Zostaje nam w ręku kij. Walczymy kijem. Kij się zużywa... pęka na pół. Zostaje nam krótki kij. Kij się zużywa – zostaje kołek. Rewelacja! Brak kołków? Rozwalamy krzesło, albo stół – coś się na pewno znajdzie. Interakcja z otoczeniem stoi naprawdę na bardzo wysokim poziomie. Buffy walczy spektakularnie, a pokonanym wrogom zabiera energię: żywotność albo Slayer Power. Wiadomo, do czego służy pierwsza. A druga - do technik specjalnych, których Buffy używa spowita chmurą niszczycielskiej mocy. Dodajmy, że przeciwnicy podnoszą wytrąconą nam broń, że kiedy Buffy załapie gonga, odlatuje wirując w powietrzu korkociągi (jeeez!) i że można wrogów wrzucać na przeszkody (np. wystające kołki). Szkoda tylko, że pośród tych mocarnych umiejętności, nasza dziewczynka nie posiadła umiejętności pływania. I wystarczy kałuża, żeby ją zabić. Przebolejemy to jednak. Nieźle się ubawiłem grając w Buffy, w paru momentach nawet wystraszyłem i sądzę, że jest to jedna z najlepszych tegorocznych gier na Xboxa, a przynajmniej jedna z najbardziej przeze mnie niedocenianych. Szkoda tylko, że nie ma trybu multiplayer i po jednym przejściu nie ma już w zasadzie po co w nią grać – stąd ocena kapkę niżej.

Grabarz

Esencją Buffy jest oczywiście mordowanie wampirów... Mordowanie zarówno przy pomocy prostych kołków, jak i zaawansowanych broni bio-nuklearnych. No, może przesadziłem.



Buffy ma naprawdę znakomitą grafikę! Ciekawe, czy są w Polsce fani tego serialu? W USA cieszy się statusem kultowego.

Xbox

Tomb Raider w wersji industrialno – militarnejsuper sprawa.

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* The Collective
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: -

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

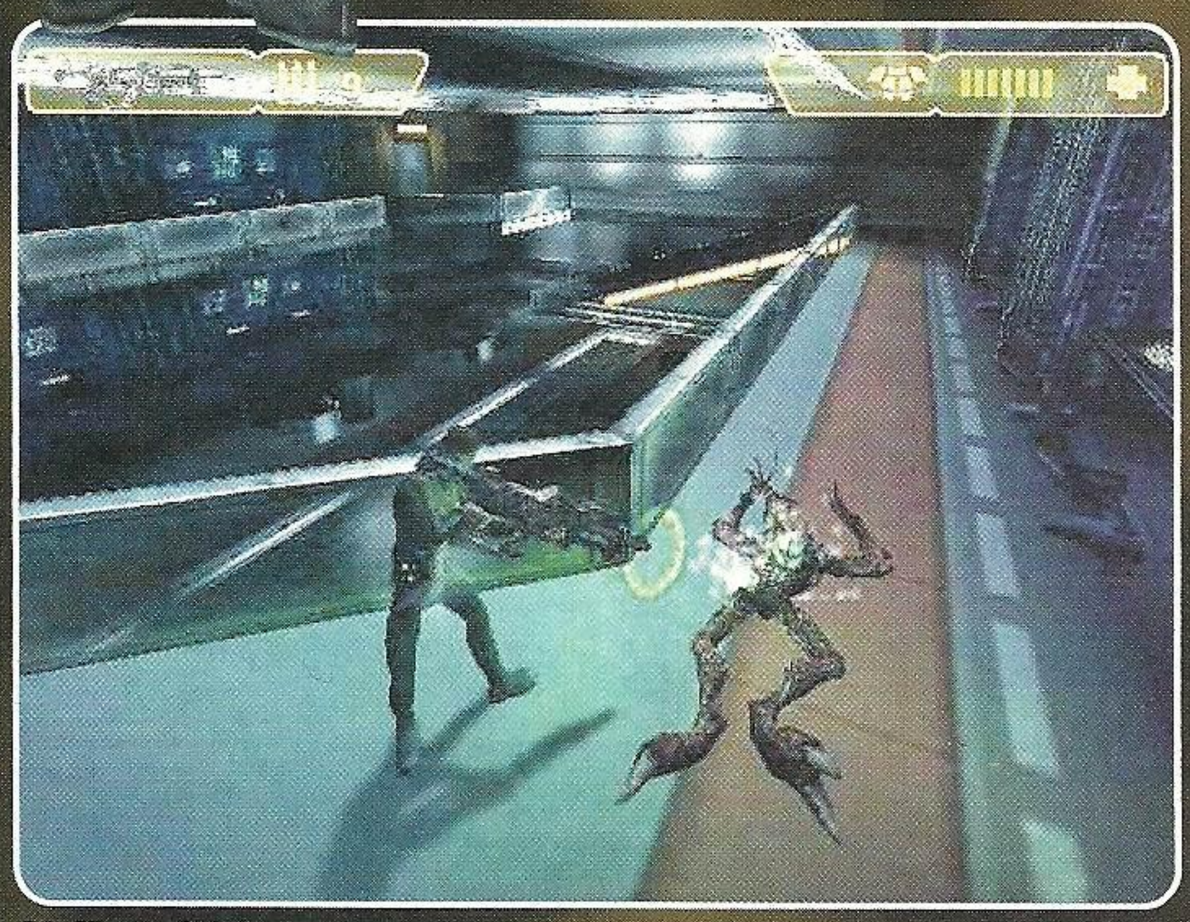
9.2

Run Like Hell

Gwiazdy są coraz bliżej. W Rosji jest już teleturniej, w którym wygrać można wyprawę w kosmos. Rewelacyjna sprawa, nieprawdaż?

Nam zaś przybył o jeden kosmiczny horror więcej. Rzecz cała dzieje się na odległej stacji Forseti Space Station, gdzie w charakterze kapitana pracuje niejaki Nick Conner oraz jego narzeczona, dr Samantha Reilly. Związek obojga ma się dobrze, aż do pewnego dnia, w którym to kapitan Conner oraz jego asystentka Amanda wyruszają na kilkudniowe badania pobliskiego pasa asteroidów. Powrót na stację okazuje się dla obu bardzo nieprzyjemny. Amanda traci głowę, którą odgryza jej potężny obcy, zaś kapitan Nick zostaje niemal ową głową trafiony, gdy obcy spluwa w jego stronę. Potem jest krótki pościg i spotkanie z innym obcym (tym razem członkiem załogi), który tłumaczy, iż personel stacji został napadnięty i wyrżnięty niemal w pień przez jakieś nieznane istoty. W tym też miejscu zaczyna się zabawa. A chodzi w niej o to, żeby uratować wszystkich, którzy jakimś cudem uniknęli rozsmarowania na ścianach, oraz wybić do nogi obcych i poznać ich motywy.

Jak widać wszystko opiera się na klasycznych motywach horroru: izolacji, potężnym wrogu, którego nie rozumiemy i wszechogarniającej ciemności. Jesteśmy w pół drogi do sukcesu. Akcję gry obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, zaś bohater reaguje bezpośrednio na ruchy gałki (nie jest to „residentowe" sterowanie – obróć ludka w lewo, niech idzie prosto). Nasza postać może uskakiwać, biegać, wspinać się po drabinach i strzelać, a nawet kopać. Run Like Hell jest więc grą głównie o przemierzaniu korytarzy i zabijaniu obcych. Jak na przygodówkę, nie jest to produkt trudny do przejścia. Większość zadań opiera się na wycinaniu potworów, albo dotarciu do dźwigni, która przywraca do „życia" kolejne systemy stacji Forseti. Czasem w ramach puzzli dostajemy do rozwiązania problem zamkniętych zamkiem szyfrowym drzwi. W celu ich otwarcia musimy poszukać gdzieś kodu – znajdziemy go pewnie na rozsmarowanych zwłokach, ekranie pobliskiego monitora, albo w ubikacji – nic trudnego. Co więcej – sprzęty, które należy uruchomić i istoty, z którymi musimy porozmawiać, by popchnąć scenariusz, oznaczone są często żółtymi wykrzyknikami. Elementy przygodowe Run Like Hell nie są więc trudne. Rzekłbym nawet, że są łatwiackie. Podobnie (niestety) ze strzelaninami. Będzie ich sporo w grze, bo obcy mnożą się jak norki. Tu w sukurs idzie nam prosta zasada autocelowania i szybkiej zmiany celów, w które pchamy pociski. W zasadzie powinienem tu powiedzieć, że gra nie jest wyzwaniem ani logicznym, ani zręcznościowym, a kropką nad „i" niech stanie się możliwość automatycznego uzupełniania energii przyciskiem R3, po otrzymaniu z automatu korytarzowego porcji energetyzującego drinka. Automatów korytarzowych jest kupa i w Run Like Hell ciężko przez to zginąć.



Gdy Master Chief wreszcie powróci, z pewnością powstrzyma eksterminacją ludzkiej rasy w lepszy sposób. Mi marzy się całkowity ksenocyd.

Hello, i love you, want to tell me your name... Mr. Monster i bohater gry mierzyli się wzrokiem przez dłuższą chwilę.

A co można w takim razie robić? Oprócz tego, co już napisałem można się bawić w konfigurowanie broni za pomocą mod chipów (heheh). Są trzy rodzaje modów. Pierwszy daje możliwość podniesienia kalibru broni, drugi zwiększa długość wypuszczanej serii, trzeci zaś służy do powiększania pojemności magazynku. Jedne chipy pasują do określonych broni, inne są uniwersalne.
Oprócz zabawy bronią można też oglądać przerywnikowe filmiki i o tym wypada powiedzieć nieco więcej. Samo łazęgowanie po opustoszałej stacji jest dość mozolne. Ciągle obcy, ciągle strzelanie, albo szukanie kodów. Po pięciu godzinach gry jest już wszystko jedno, ilu tych obcych jest, skąd wyskakują, itp. Kończy się napięcie, zaczyna zaś wypatrywanie końca i rozwiązania scenariusza. Smutne, ale prawdziwe. Jedynym powodem, dla którego wciąż jeszcze nie odłożymy joypada, będą prawdopodobnie właśnie filmiki. Część z nich na silniku gry, część pre-renderów. Trzeba powiedzieć, że jest ich masa. Tyle co w Final Fantasy X, jeśli nie więcej. Są też ciekawie zrealizowane i wyreżyserowane w dobrym stylu. Przywodzą nieco na myśl „Ukryty Wymiar" Paula Andersona, który był jakiś czas temu w kinach. Są objazdy kamery, momenty wymownego milczenia, zbliżenia na uchylające się w mroku drzwi. Jest na co patrzeć. Przejście całości zajmie nam jakieś osiemnaście do dwudziestu dwóch godzin i zapewniam Was, że gdyby nie te filmiki, nie byłoby po co kończyć Run Like Hell.
Graficznie i dźwiękowo jest średnio, choć nie ukrywam, że pod pewnymi względami giereczka rozczarowuje. Po pierwsze odniosłem wrażenie, że ktoś się z tym produktem bardzo pospieszył. Po czym wnioskuję? Wyobraźcie sobie następującą scenę. Dwie osoby wpadają do pomieszczenia, ścigane przez obcych. Chcą barykadować drzwi. Odpala się filmik. Jedna z postaci wolnym krokiem idzie gdzieś w głąb pomieszczenia... wraca, pchając niewidoczny przedmiot... chyba ustawia go pod drzwiami i dodaje „już". Hmmm... Nie wspominając o podawaniu sobie niewidocznych drobiazgów, czy piciu z niewidzialnych szklanek. Gdzie to wszystko poginęło? W ten sposób Run Like Hell traci to, czym mógłby się najbardziej szczycić – klimat. Zaczynamy śledzić wpadki autorów. I dostrzegamy od razu plastikowe ruchy postaci, nierzadko powykrzywiane jak w kubizmie twarze bohaterów, to, że są trzy rodzaje obcych z którymi walczymy na okrągło i nic więcej... Nie jest to więc wielki powrót horrorów science fiction. Nie jest to także dobra gra w ogólnej ocenie. Jest średnia, ledwie trzymająca przy sobie gracza, a do tego nie ma sensu w nią grać więcej niż raz. Jej jedynym plusem jest to, że nie frustruje i urzeka prostotą. Jeśli macie ochotę pooglądać sobie horrorek, postrzelać i nie nagłowić się za wiele – Run Like Hell jest idealną pożywką dla zmęczonych jesienią mózgów. Niewymagającą, ale i nie oferującą zbyt wiele.

Grabarz

Run Like Hell ma naprawdę być hitem. A jeśli coś ma być hitem, trzeba to na hit wypromować. Co więc robi Virgin w Wielkiej Brytanii? Wykupuje promocję gry w całym poniedziałkowym bloku science-fiction na Sky One. Na cztery miesiące opłaca kilkanaście bilboardów, a dodatkowo reklamuje grę w komiksach (między innymi Buffy). Reklamy pojawią się też we wszystkich liczących się ogólnokrajowych periodykach o grach i komputerach. Wraz z jesiennym, kinowym boomem na fantastykę rozdawane będą pocztówki. Przez tydzień Run Like Hell będzie głównym tematem reklamowym na jednym z portali studenckich, gdzie powinno zapoznać się z nim około pięciu milionów ludzi w wieku od 18 do 22 lat. Kiedy my doczekamy się takich promocji w Polsce?

PlayStation 2

Prosty survival horror w kosmosie. Bez rewelacji.

- *Wydawca:* Interplay
- *Producent:* Digital Mayhem
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA	6
DŹWIĘK	7
MIÓD	5

6.2

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Dual Hearts

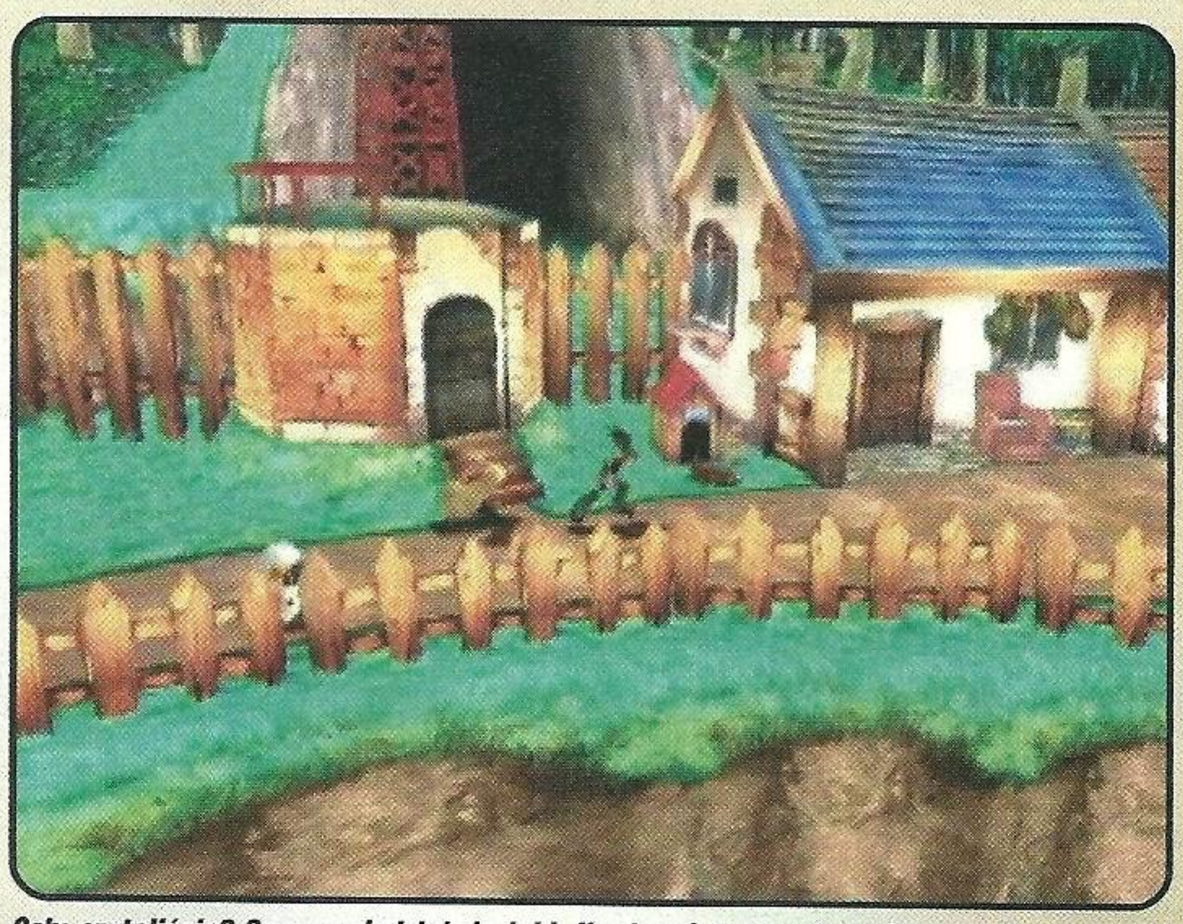
„OG, Ty lubisz mangę?" Powiedział Gulek szyderczym głosem wręczając mi płytę z Dual Hearts. Odpowiedź na to pytanie znajdziecie na końcu tekstu.

Historia DH opiera się na istnieniu dwóch światów. Rzeczywistego i wyśnionego. W tym drugim żyją pikachowate stwory zwące się Baku. Jednemu z nich zostaje przydzielona bardzo ważna misja. Ale partaczy robotę i teraz musi po sobie posprzątać, czyli zebrać siedem magicznych kluczy. Drugą ważną personą jest tu pewien młodzieniec – łowca skarbów. Wyrusza po kolejny łup i jak nietrudno się domyślić, drogi tych dwóch skrajnie różnych istot krzyżują się. A że będą mieli wspólny interes, to i przez pewien czas będą sobie wzajemnie towarzyszyć.
DH jest w założeniach bardzo prostą gierką. To tzw. action-rpg – przez większość czasu sieczemy wrogów w czasie rzeczywistym, rozwiązujemy proste zagadki logiczne (najczęściej z przesuwaniem kamiennych bloków) i od czasu do czasu dostajemy bonusy poprawiające nasze statystyki. Bohater na samym początku ma przy sobie miecz i włócznię (oczywiście magiczne), ale z czasem dochodzą nowe bronie. Baku pozwala się nawet dosiadać, a wtedy wyżej podskoczymy i załatwimy przeciwników jego nieświeżym oddechem.

Oprawa wręcz odpycha swoją cukierkowością i japońszczyzną. Oto kilka chwalebnych przykładów, które Wam to zobrazują. Baku ciągle się trzęsie jak galareta. Dosiadanie go wygląda jak ujeżdżanie dzikiej świni. Pierwszy boss to olbrzymi worek z pieniędzmi, który porusza się jak obdarta z piór kura i rzyga wielgachnymi banknotami. Reszta przeciwników to niebieskie ogromniaste „krople". Wszystko jest albo różowe, albo żółte. Ale co ja narzekam. Tekstury są całkiem w porządku. Jednak wykonanie lokacji już nie. Są proste, wręcz toporne. Całokształt uzupełniają ciągłe spowolnienia animacji.
Muzyka to jakieś niby ambitne kawałki na pianinie. O głosach bohaterów nic nie można powiedzieć, bo ich po prostu nie ma. Ich słowa przeczytamy sobie z wielgachnych chmurek, które wychodzą im z ust. Rozwiązanie godne next-gena! Pozostałe dźwięki jakościowo przypominają N64. Śmiech na sali.
Ten produkt nie trafił w moje gusta, ale pamiętam, że nie jestem tutaj bezwzględnym wyznacznikiem i niektórym właśnie takie klimaty mogą odpowiadać. Toteż mam dla takich osób dobrą wiadomość. Pomimo wypunktowania tylu wad, jest to w sumie całkiem składna i przyjemna gierka (brrr, gdyby tylko nie ta oprawa). Za DH powinni wziąć się tylko fani anime, japońskich powykręcanych RPG, a najlepiej tacy, którzy kochają to i to. Reszta niech zapomni.

OG

PS. Ta, lubię mangę. Ale czy to powód, żeby katować mnie takimi grami?



Gsh: czytaliście? Sam powiedział, że lubi. No, to od teraz cała wykręcona japońszczyzna będzie wędrować w jego ręce, buhahahaha!

PlayStation 2

Dla fanów powykręcanych japońskich klimatów.

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Sony
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.2

Grandia Xtreme

Po konwersji Grandii 2 z Dreamcasta na PS2, wreszcie w nasze ręce trafia produkt stworzony docelowo na maszynkę Sony.

Grandia, to jedna z niewielu serii RPG, która przykuła na dłużej moją uwagę. Jakoś nigdy nie byłem przekonany do wynoszonej pod niebiosa przez fanów gatunku, serii firmowanej przez Squaresoft (wyjątek stanowi tu FF Tactics). Jako że jednak lubię od czasu do czasu powędrować po wirtualnych krainach w wesołej gromadce rzucającej czary i mordującej niewinne potworki przypominające skrzyżowanie pralki z bobrem, to po długich poszukiwaniach znalazłem serię, która przypadła mi do gustu. Serią tą była właśnie Grandia. Pierwsza część była bardzo udanym produktem, zarówno pod względem ciekawej linii scenariusza, jak i, innowacyjnego w tamtych czasach, systemu rozwoju postaci oraz walki. Dwójka to klasyczna powtórka z rozrywki, powielająca sprawdzone schematy i, moim zdaniem, ustępująca pierwowzorowi. W końcu przyszedł czas na kolejną odsłonę dzieła Game Arts, która wprowadza sporo zmian w stosunku do swych dwóch poprzedniczek.

Zacznijmy od tego, co w RPG najważniejsze, czyli od scenariusza oraz systemu rozgrywki. W Grandii Extreme wcielamy się w młodego koleżkę o imieniu Evann, który siłą zostaje wcielony do armii. Jak dowiaduje się od swych przełożonych, jego specjalne zdolności odziedziczone po ojcu, mają pomóc rodakom w walce z rozszalałymi duchami ziemskich żywiołów. Chłopak szybko akceptuje swoje przeznaczenie, zbiera ekipę i rusza do walki ze złem. Jak widać po krótkim streszczeniu scenariusza, GE nie oferuje jakiejś powalającej na kolana fabuły. Że niby potem sytuacja się komplikuje? Nic podobnego. A stało się tak dlatego, bo panowie z Game Arts położyli tym razem nacisk na rozgrywkę, a nie na wciągającą historię. Co za tym idzie, postacie występujące w grze nie mają zbyt głębokich osobowości i od samego początku można je przypisać do danej kategorii – białe albo czarne. Standardowo mamy też wątki miłosne, niespełnione ambicje z młodości itp.
Jak już wspomniałem, strona fabularna gry została zubożona na rzecz rozgrywki, która teraz stanowi główny atut Grandii. Oprócz znanych już patentów z Mana Eggs i Skill Books, mamy też parę nowości, które wydają się dość oryginalne i ciekawe. Teraz, aby mieć dostęp do silniejszych zaklęć i czarów, należy łączyć ze sobą wybrane rodzaje Mana Eggs, co zaowocuje stworzeniem znacznie potężniejszych artefaktów. Podczas walk niezwykle ważny jest wskaźnik IP (Initiative Points), który pokazuje w jakiej kolejności postacie będą mogły wykonać dane czynności. Podczas potyczek należy brać pod uwagę wiele czynników, jak chociażby odległość od wroga, czy prędkość wykonywania danej techniki. Jest to istotne, ponieważ czasami, będąc zbyt daleko od wroga nie będziemy w stanie trafić go naszym atakiem.
Innym znowu razem, dobra orientacja w sytuacji pozwoli na odpowiednie miksowanie ataków postaci, które łączyć się będą w combosy, zadające znacznie większe obrażenia niż standardowe ataki.
W związku z bardzo rozbudowanym i innowacyjnym systemem walki, większość czasu spędzicie w podziemiach świata Grandii, zmagając się z przeróżnym plugastwem tułającym się bez celu po mrocznych i niekończących się korytarzach. Taka właśnie jest nowa Grandia – mało ciekawych questów, ale za to ogromna ilość walk w podziemiach.
Od strony graficznej jest przeciętnie. Zarówno otoczenie jak i bohaterowie przedstawieni są w pełnym trójwymiarze, ale gra i tak nie wygląda rewelacyjnie (chociaż walki są śliczne). Nieco lepiej ma się sprawa z muzyką, która nie schodzi poniżej pewnego poziomu i miło komponuje się z wydarzeniami na ekranie.
Summa Summarum, w GrandięX warto jest zagrać. Game Arts zapewni zabawę wszystkim RPGofilom na długie godziny, co z pewnością osłodzi trochę czas wyczekiwania na nadchodzące wielkimi krokami hity

QOORA

PlayStation 2

Mnóstwo bitew, mało eksploracji. Może się podobać.

- *Wydawca:* Enix
- *Producent:* Game Arts
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.0

Hitman 2

Pomimo, że mamy tu do czynienia z kontynuacją, to jednak nie bardzo mogę napisać, że Hitman powraca w drugiej części serii wymyślonej przez Skandynawów. To znaczy powraca, ale na konsolach pojawia się po raz pierwszy. Jedynka była tylko i wyłącznie na pecety.

Hitman 2, podobnie jak pierwsza część gry, to bardzo przemyślany i sprawnie zrealizowany symulator płatnego zabójcy. Rewelacyjna sprawa, przyznacie chyba. Sprawa jest zresztą dziwna, bo z nieznanych mi bliżej przyczyn nikt nigdy wcześniej nie zrobił sensownego symulatora płatnego zabójcy. Słowo „sensowny" ma też w tym wypadku zamaskować moje ewentualne braki w wiedzy na temat gier okołoassassynistycznych.
Jak nie mieliście okazji dowiedzieć się z pierwszej części (no chyba, że macie pecety), Hitman 2 okazał się sklonowanym w rumuńskim szpitalu psychiatrycznym gostkiem. Trenowanym na idealnego zabójcę, a jako człowiek obdarzony nadludzką wytrzymałością i instynktem drapieżcy, nie miał większych problemów z pomyślnym zaliczeniem treningu.
W wyniku wydarzeń z pierwszej części, nasz bohater (noszący numer 47 wydziargany na potylicy jego gładko wygolonej czaszki), trafia do spokojnej wsi na Sycylii. Tam zaprzyjaźnia się z ojcem Vittorio, przełożonym malutkiego kościółka. 47 porzuca swe dotychczasowe zajęcie i oddaje się kontemplacji swych niejednoznacznie złych, ale jednak pozbawiających życia występków. Przy okazji odwiesza też nienagannie skrojony garnitur, a zamiast niego wdziewa strój ogrodnika.
Niestety źli ludzie wpadają na ślad legendarnego hitmana i zaraz potem zostajemy ciśnięci w sam środek intrygi, która tylko na początku wydaje się obracać wokół pieniędzy jakie 47 zgromadził przez lata odpłatnego mordowania.
Początek gry zaznajamia nas z podstawowymi metodami sterowania Hitmanem oraz sposobem w jaki komunikować będzie się z nami gra. Akcja przedstawiana jest z dwóch, a raczej trzech perspektyw - fpp oraz tpp. Tryb fpp, nieobecny w pierwszej części jest tu jednak dodany niepotrzebnie. Metodyka działania naszego bohatera polega raczej na unikaniu patrolujących wszelkie zakamarki strażników w kolejnych odwiedzanych przez nas miejscach i eliminowaniu tylko wskazywanych celów, niż nawalanie do wszystkiego co się rusza. A do tego właśnie tryb tpp nadaje się najlepiej.

Sprawa z Sycylią jest o tyle dziwna, że mafia nie porywa raczej kapłanów - ma z nimi jakieś powiązania, o czym informowała ostatnio włoska prasa.

Ważną rolę pełnią stroje, w które może przebierać się Hitman. Turban udanie maskuje łysą czaszkę mordercy.

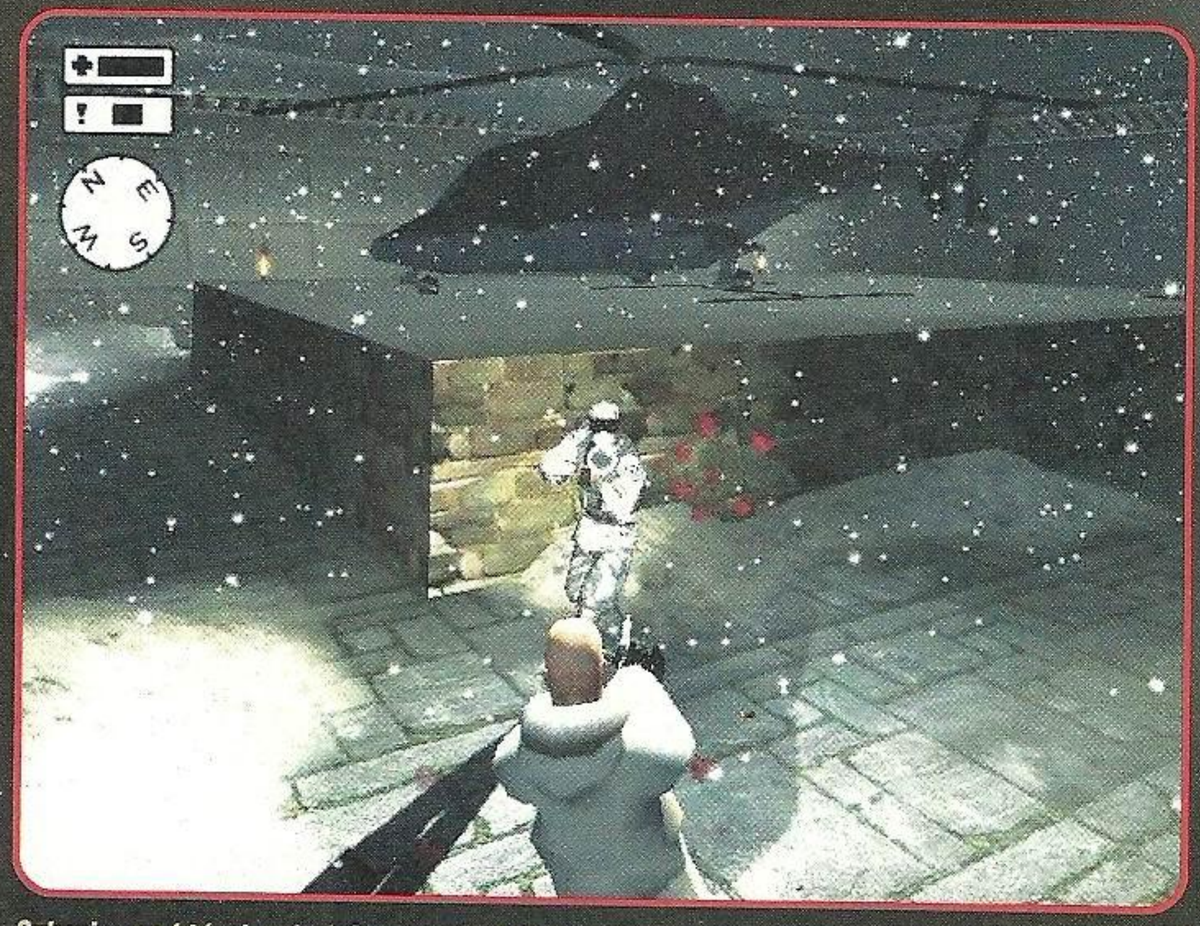
Kamerę ustawioną za plecami numeru 47 możemy trochę przybliżać i oddalać. Zawodowy killer potrafi powoli wychylać się zza rogu aby spojrzeć co się dzieje, albo też wykonywać szybki wychył na bok (co przydać może się na przykład do szybkiej egzekucji niczego niespodziewającego się przechodnia). Poza tym nasz człowiek potrafi przykucać lub schylać się i podkradać do celu cichaczem. Ta druga opcja przydaje się szczególnie w sytuacjach, kiedy chcemy zdjąć niczego niespodziewającego się natręta przy pomocy noża, garoty lub chloroformu.
I tutaj właśnie dochodzimy do najprzyjemniejszego. Z reguły w grach wykorzystujemy całe naręcza broni palnej - począwszy od wszelakich rodzajów pistoletów, przez pistolety automatyczne, pistolety maszynowe, karabiny, strzelby i kusze. W Hitmanie 2 to wszystko naturalnie jest. Jednak największą frajdę, a zarazem sprawiającym najmniej hałasu urządzeniem jest wspomniana wyżej garota. Podchodząc do zajętego zbijaniem bąków, żywego jeszcze trupa po prostu zarzucamy mu pętlę na szyję i patrzymy, jak Hitman dusi, a następnie delikatnie kładzie na ziemi wymachującego rękami denata.
Efektowne i szybkie jest też wykorzystanie noża do poderżnięcia gardła oponentowi, ale po kilku chwilach spędzonych z grą sami stwierdzicie, że brudzenie sobie rąk tak prostackim narzędziem jak nóż jest po prostu niegodne eleganckiego siewcy śmierci... jakim jest numer 47.
Gra podzielona jest na dwadzieścia połączonych nicią fabularną misji. Każde zadanie zlecane jest przez Centralę. Centrala to macierzysta organizacja Hitmana, z którą ten nawiązuje kontakt po porwaniu przez włoską mafię ojca Vittorio. W zamian za porwanego mafia chce pół miliona dolarów. Hitman wykonuje zadanie - to pierwsza misja gry - jednak okazuje się, że Vittorio został gdzieś przeniesiony. W zamian za informacje przekazane numerowi 47, ten zostaje jednak zmuszony do podjęcie następnej misji w Rosji. A potem już otwiera się przed nim cały świat.
Historia opowiedziana w grze jest liniowa - nie ma wyboru. Grzecznie wypełniamy zlecane misje. Trzeba jednak przyznać, że Centrala to fachowa organizacja i przygotowuje dla nas bardzo konkretne informacje. Kim jest cel, czym się zajmuje, sugestie dotyczące sposobu wykonanie misji. Dostarcza też na miejsce sprzęt i czasami dysponuje mapą oraz zdjęciami terenu, a także kluczowych osób. Sposób wykorzystania tych wszystkich informacji to już jednak nasza sprawa.
Właśnie dowolność wyboru drogi do celu oraz miejsce na naszą inwencję są najważniejszymi zaletami gry. Część misji da się wykonać po prostu idąc przed siebie i wybijając do nogi wszystkich napotkanych przeciwników. Jednak zwykłzazwyczaj wszczęcie alarmu lub zwrócenia na siebie uwagi strażników powoduje, że nasz cel w najlepszym wypadku staje się ostrożny, a w najgorszym natychmiast opuszcza teren, na którym rozgrywa się misja. A to automatycznie ją kończy.
Obserwacja miejsca akcji pozwala znaleźć słabe punkty. Już w pierwszej misji, po kilku chwilach od rozpoczęcia obserwacji terenu wokół willi, gdzie przebywa nasz cel, zauważamy idącego sobie ścieżką listonosza. Z drugiej strony - chłopca wnoszącego skrzynki z owocami. Po kolejnej sekundzie widzimy wychodzącego poza mur rezydencji goryla, który musi ulżyć pęcherzowi. Opcji jest wiele - możemy dogonić listonosza, załatwić go, ukryć zwłoki i wejść główną bramą. Dobry pomysł? Nie, bo przy bramie są strażnicy, którzy przeszukują listonosza i znajdą przy nim broń (ale garoty nie). To może chłopiec ze skrzynkami? Też błąd. Zaraz za bramą stoi strażnik, który nas rozpozna. Zostaje goryl sikający pod murem. To najlepsze wyjście - należy tylko pamiętać, żeby nie wejść w zasięg wzroku innych ochroniarzy. Nasza łysina bywa w tej grze prawdziwym utrapieniem. Można jednak ukryć w skrzynkach broń, w stroju listonosza wejść na teren posesji i potem z kuchni, do której trafiają skrzynki, zabrać spluwy.
Oprócz paska wskazującego jak się nasz 47 miewa, jest też pasek uwagi. Kiedy zaczyna szaleć, oznacza to, że zwróciliśmy na siebie czyjąś uwagę. Czym? Zbyt szybkim krokiem, niewłaściwym do przebrania uzbrojeniem, wejściem na teren na który nie mamy wstępu - problemów jest wiele.

Aha. Ale ja tak o tych przebraniach, a zapomniałem wyjaśnić o co chodzi. No więc po zabiciu jakiejkolwiek osoby - poza kobietami - możemy wrzucić na siebie jej ciuchy. Niestety - łysina i aparycja numeru 47 czasami bardzo skutecznie psują efekt wywołany strojem maskującym. Z dalszej odległości ktoś może nie poznać, że ten łysol w ciemnych okularach i garniaku nie jest ochroniarzem, ale jeżeli zanadto się zbliżymy, może podnieść alarm. I nawet jeżeli jemu samemu nie dostarczy to zbyt wiele satysfakcji (bo zginie zanim zdąży się nacieszyć swoim wyczynem), to już jego kompani oraz ogólny rumor z pewnością nie pomogą w wykonaniu misji. Wśród strojów, na które natrafiamy w grze są tak egzotyczne jak wdzianko dostawcy pizzy, pełny ekwipunek strażaka (pod maską tlenową nikt nie skuma, że to my), mundur rosyjskiego żołnierza, arabskiego terrorysty, pensjonariusza sanatorium, śnieżnego ninji i całe mnóstwo innych. Pewnie większości z nich nawet nie znajdziecie - czasami trzeba dobrze poszukać (co samo w sobie potrafi być całkiem fajną zabawą). No i oczywiście nie ma co przesadzać, bo tak naprawdę lwia część kostiumów się nie przyda - a niezbędne są tylko te, na których wykorzystanie mamy pomysł.

Jak na dwadzieścia misji przystało, do rozwiązania jest cała masa problemów. Po pierwsze - jak przeniknąć do wskazanego celu, po drugie jakiego rodzaju broń wybrać, po trzecie - jak zrobić to wszystko tak, żeby wzbudzić jak najmniej podejrzeń. Wszystkie te elementy zależą od naszego

wyczucia.

Jednak tu zaczynają się problemy. Już pierwszą misję daje się przejść rozwalając kolejnych, niezbyt rozgarniętych gangoli. Po drugie - strasznie dziwnie zachowują się trafiane ciała. Animacja postaci jest nienaganna, ale przy trafieniu wrogowie zachowują się czasem jakby użądlił ich komar, aby po chwili, trafieni z tej samej broni polecieli do tyłu kilka metrów jak pacnięta bejzbolem szmaciana lalka. I mówimy tu zarówno o trafieniu z dubeltówki (co jest jeszcze w miarę zrozumiałe), jak też z pistoletów małego kalibru (co już niespecjalnie). Niestety, pojawiają się też perełki



Syberia, na której wyląduje rumuński klon-zabójca. Tego gościa nie udało się załatwić po cichu - pozostaje więc kałach...

w postaci jednych, nie rozkawałkowanych zwłok leżących po obydwóch stronach zamkniętych drzwi. A szkoda, bo animacja ciągniętych zwłok jest naprawdę dobra. Kończyny zaczepiają o framugi drzwi, inaczej zachowuje się ciało ciągnięte za nogę, a inaczej za rękę. Oczywiście ciała ściągamy z widoku, aby nie zainteresować przypadkowych widzów. Poza tym strażnicy czasami zachowują się jak kretyni i w ogóle nas nie widzą kiedy stoimy tuż obok. Na szczęście nie występuje to zbyt często.

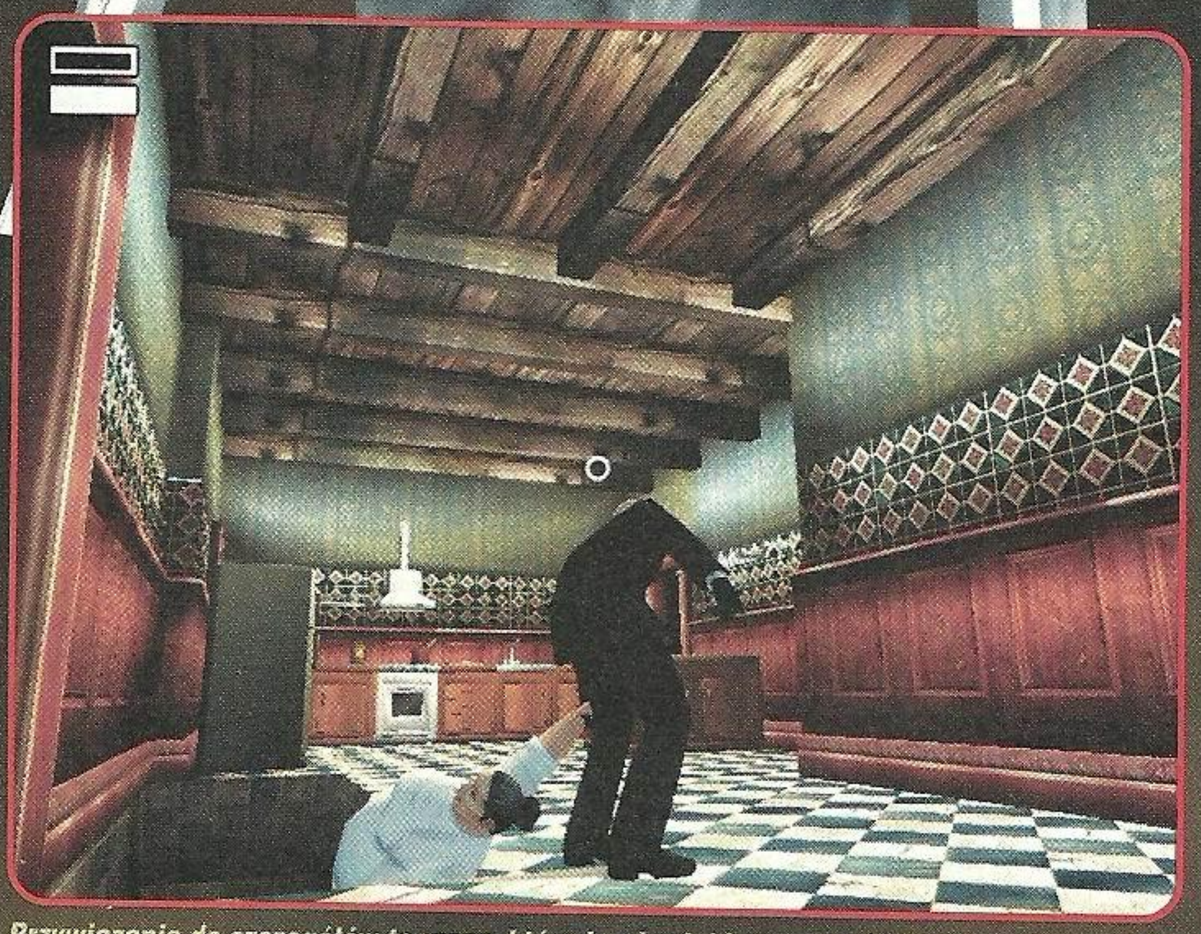
H2 usłużnie informuje nas o wszystkich incydentach w rodzaju: „strażnik znalazł ciało, twój cel już jest o tym poinformowany", lub „przeszukanie zakończone, strażnik nie znalazł u Ciebie broni", albo „masz minutę czasu na zajęcie dogodnego miejsca na strzał". Poza tymi komunikatami mamy kontakt z Centralą, a dokładnie jej miłą operatorką, która służy radami. Dziewczyna informuje nas o ważnych zmianach w założeniach misji oraz daje cenne wskazówki. Z tych ostatnich warto korzystać, gdyż wybór poziomu trudności w grze określa też liczbę save'ow. Na najwyższym tej opcji w ogóle nie ma. Ale nie bulwersujcie się - w jedynce na pecetach też tak było.

Bardzo nierówny jest poziom misji. Część z nich sprawia wrażenie przygotowanych pospiesznie i po

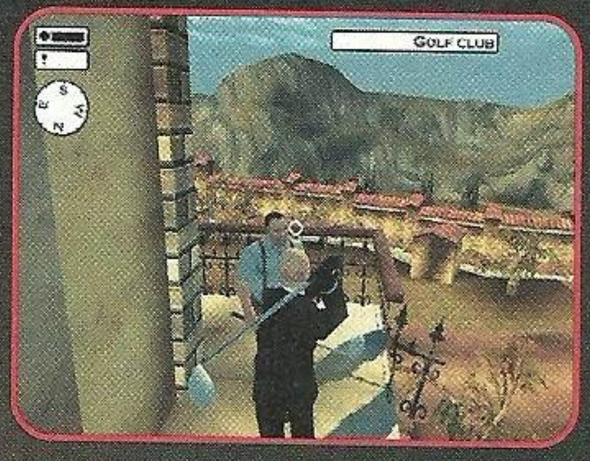
łebkach - inne zaś są prawdziwymi przebłyskami geniuszu. Podobnie ma się sprawa z grafiką - niektóre budowle i miejscówki są przepiękna, zaś inne są puste, wielkie i brakuje w nich jakichkolwiek urozmaicających obraz elementów. Bardzo dobrze dograny jest dźwięk ze świetnym głosem głównego bohatera.

Podsumowując, Hitman 2 nie jest do końca równą grą, jednak nowatorski temat oraz jego udana, z paroma łatwymi do wybaczenia błędami realizacja, sprawiają pozytywne wrażenie. W przypadku pecetowej wersji można mieć zastrzeżenia do stosunkowo niewielu innowacji (tryb fpp, możliwość zaglądania do środka pokoju przez dziurkę od klucza przed wejściem do środka, oraz save'y), ale na konsolach mamy do czynienia ze świeżym i oryginalnym produktem. Przydałoby się go jednak trochę poprawić.

Banan



Przywiązanie do szczegółów to rzecz, którą bardzo lubimy w grach. Fizyka ciągniętych po ziemi ciał jest doprawdy godna pozazdroszczenia.



PlayStation 2

Bardzo dobry, ciekawy symulator płatnego mordercy.

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* IO
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.4

Xbox

Momentami widać błędy graficzne, ale gra równie dobra.

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* IO
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *-*

8.4

Christopher walczy z zombiakiem przy pomocy ostrego narzędzia. A mógł wysadzić paskudę granatem. Gdyby go miał.

Resident Evil

Ostatnio, pokazując mojemu znajomemu (trzeba nadmienić, iż nie siedzi mocno w temacie gier, rzekłbym - jest to kontakt sporadyczny) kwietniowy numer Neo Plus doznałem niemałego szoku... Ale wypada opowiedzieć całą historię od początku.

Tym, co tak podekscytowało mnie w rzeczonym piśmie, była megazapowiedź gry Resident Evil na konsolę Nintendo GameCube. Znajomy spojrzał, wzruszył ramionami, rzucił w powietrze bardzo często używany przez Polaków wyraz, po czym dowiódł swej bezgranicznej ignorancji wygłaszając pamiętną kwestię: "Dopiero co film wyszedł, a już grę robią!". Czysto laickie rozumowanie, które mogło być bliskie prawdy w przypadku prawie każdego innego tytułu mającego jakiś związek z kinowym ekranem. Ale na pewno nie tym razem.

Mizerne wyniki oglądalności wspomnianego filmu w naszym kraju to kolejny dowód na to, iż tylko nieliczni mają pojęcie, o czym może on traktować. Moi drodzy, tak być nie może. Niniejszym tekstem zatem, chciałbym uprzytomnić wszystkim, którzy jeszcze nie wiedzą, lub - co gorsza - już nie pamiętają, czym jest...

RESIDENT EVIL!!!

Najlepszy horror wszechczasów. Tak w skrócie mogę określić to zjawisko. Gdy dodatkowo powiem, iż określenie to dotyczy "jedynie" gry wideo, powinno być to dla niej dodatkową rekomendacją. Gdyby kinowy obraz powstał na podstawie scenariusza pierwszej części gry, być może gracze wiedzieliby, czego się spodziewać w kolejnych scenach, ale reszta (czyli większość) widzów - na pewno nie! Wtedy mógłby okazać się strzałem w dziesiątkę. I nie chodzi tu bynajmniej o zawiłości fabuły, która wcale nie jest wyjątkowa. Liczy się miejsce akcji, bohaterowie, lokacje i klimat. Te cztery składniki pozwalają stworzyć dobry horror. Rozpatrzmy je więc, punkt po punkcie!

Miejsce akcji

Stary, opuszczony dworek w bliskim sąsiedztwie lasu Racoon - miejsca dziwnych, okrutnych i niewyjaśnionych morderstw, które miały miejsce ostatnio. Nikt nie przypuszcza, jakie tajemnice może skrywać to położone na odludziu miejsce. Ten dom mógłby spokojnie posłużyć jako miejsce akcji wszystkich opowieści o opuszczonych, nawiedzonych domostwach. O wiele bardziej niebezpieczne od duchów okażą się jednak potwory z zepsutej krwi i spróchniałych kości oraz ich liczni towarzysze niedoli.

Bohaterowie

W ślad za zaginioną brygadą komandosów (Alpha Team), wysłaną do zbadania okoliczności wspomnianych zbrodni, rusza kolejna - Bravo Team. Są to elitarni członkowie grupy S.T.A.R.S., czyli Special Tactisc And Rescue Squad. Do dziś, gdy oglądam intro części pierwszej na PSX, ciarki chodzą mi po plecach. Jeden z naszych ludzi, Joseph, ginie jeszcze przed wejściem do dworku. Pozostali - Jill, Chris, Barry i Wesker - salwują się ucieczką, by wpaść w jeszcze gorszą, śmiertelną pułapkę.

Lokacje

Duszne, tonące w mroku, pachnące kurzem, starymi dywanami i butwiejącymi meblami wnętrza dworku. Cuchnące zgnilizną kanały, brudne pomieszczenia gospodarcze, niegdyś sterylne laboratoria... Gdy to wszystko okrasimy brunatną posoką, jaka obryzga ściany po oddaniu kilku celnych strzałów, a podłoże udekorują korpusy gnijących trupów, kosmatych pająków, gadopodobnych hunterów i innych nieszczęśników, którym głód każe zaatakować... Sami wyobraźcie sobie podobny obrazek. I nie radzę tego robić przed snem lub podczas posiłku.

Klimat

Tak gęsty, że w powietrzu można zawiesić siekierę. Nie pozostałaby tam jednak długo, z uwagi na to, że każdy niebezpieczny przedmiot jest dobry, gdy kończy się amunicja. Nie żartuję. Atmosfera strachu, wrażenie zaszczucia, to dziwne uczucie bycia obserwowanym jest czymś zupełnie wyjątkowym, charakterystycznym dla tej serii (a części pierwszej w szczególności). Wypada zawtórować słowom Gulasha z recenzji pierwowzoru wydanego w 1996 roku: „Gra jest ostra. Krew leje się gęsto, a trupy padają co chwila.". I pomimo wszystkiego, co mogliśmy zobaczyć na rynku gier przez te kilka lat, cytat ten nadal jest jak najbardziej aktualny.

Tak było. Jak jest teraz?

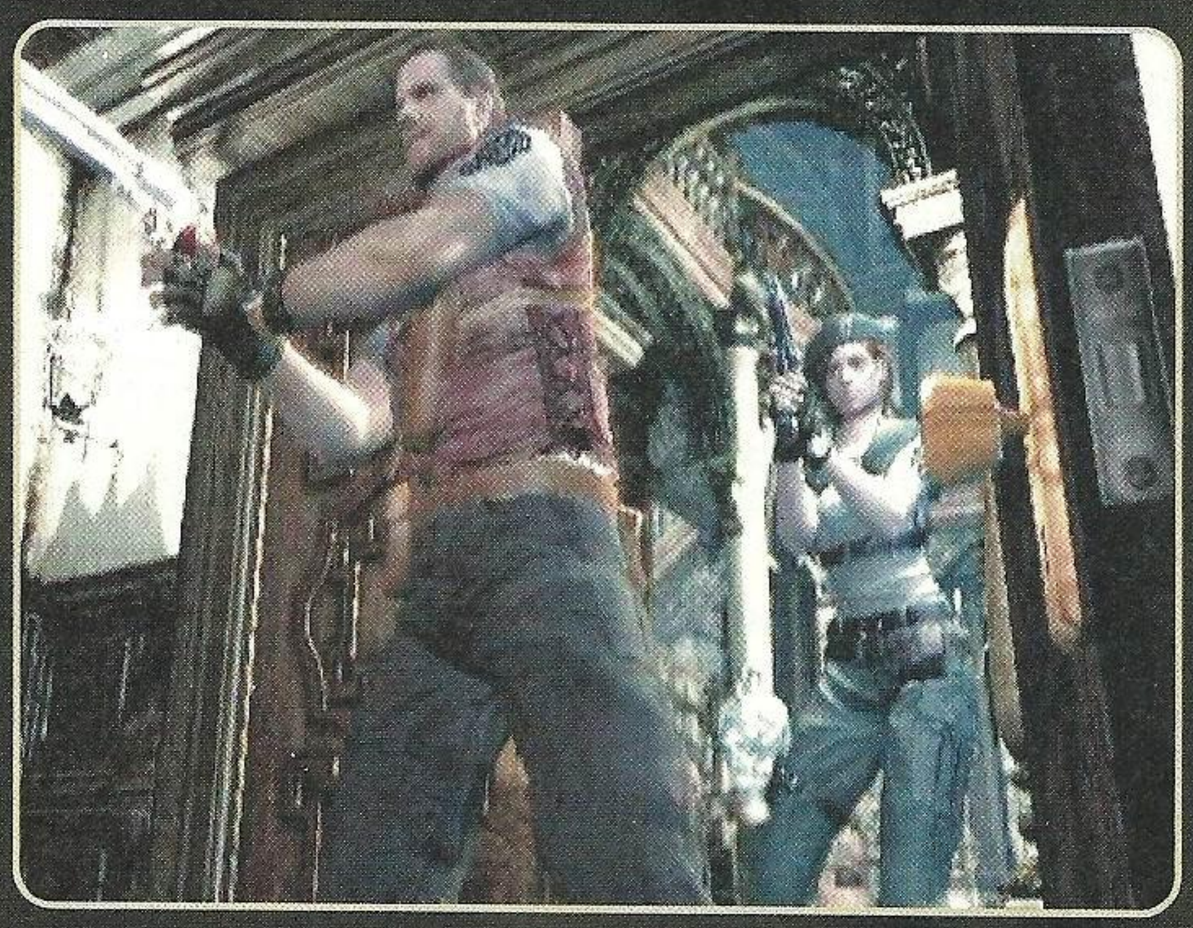
Remake pierwszego Residenta to jedna z najlepszych rzeczy, jakie mogły spotkać konsolę Nintendo. Szczerze mówiąc, z początku byłem wściekły... Ba! Nadal jestem! Jak Ci skośnoocy pajace mogli zrobić coś takiego i podkupić SONY exclusive'a, jakim był Resident dla PlayStation?! Teraz, to właśnie dla tej (i moim skromnym zdaniem TYLKO dla tej!) gry warto kupić ich nową konsolę.

Po ponad sześciu latach Jill w ogóle się nie postarzała, a Chris wygląda lepiej niż kiedykolwiek. Lifting graficzny, jaki przeszły wszystkie postacie, jest naprawdę zdumiewający. Trzeba dodać, że wreszcie zaczęły poruszać się z należytym realizmem i wygląda to po prostu doskonale. Wszelkie scenki przerywnikowe prezentują się fenomenalnie, podobnie zresztą jak otoczenie (szczególnie jego animowane fragmenty) i cała reszta. Nowy RE jest jedną z najładniejszych gier, jakie widziałem. Modele komandosów wykonane są perfekcyjnie, zombie

Jest więcej niż prawdopodobne, że sporo osób da się przestraszyć olbrzymim, włochatym i mega-obrzydliwym pająkiem. Yuuuck!

wyglądają jak prawdziwe (nie)żywe trupy, pozostałe monstra (a szczególnie bossowie) również pokazują pazury – dosłownie i w przenośni. Lokacje zostały odświeżone, powiększone, zmienione, dodano do nich nowe elementy. Nie sposób napisać o wszystkim na raz. Zresztą – spójrzcie na screeny. Nie wiem, czy nazwać to zjawisko zwykłą ewolucją, czy może rewolucją, ale jedno jest pewne – bardzo mi się podoba.
O ile na polu grafiki twórcy mają jeszcze bardzo wiele do powiedzenia, to w kwestii dźwięku (szczególnie uzyskiwanego na standardowym wyposażeniu telewizora) już nie bardzo. RE trzyma klasę, choć nie jest to coś przełomowego pod względem technicznym. Groźna muzyka buduje nieopisany klimat strachu, zaś nagrane zupełnie od nowa rozmowy komandosów brzmią dużo mniej infantylnie niż w pierwowzorze (choć i tak mogło być lepiej). Dźwięki wydawane przez napotykane monstra, odgłosy walki czy otoczenia – wszystko jest na swoim miejscu i w najlepszym porządku. Już w starym RE nie było się można do nich zbytnio przyczepić; teraz tym bardziej.
Tym, co na szczęście nie uległo zmianie, jest sposób prezentowania akcji. Niepokojące, statyczne ujęcia kamery, wywołując uczucie grozy już od pierwszej chwili. Nowi gracze szybko zorientują się, jaki to ma wpływ na rozgrywkę, próbując wyczuć, czy za krawędzią ukazywanego przez kamerę fragmentu pomieszczenia stoi powolny zombiak, czy też nie (proponuję zdać się na słuch). Starzy wyjadacze natomiast również nie mogą czuć się zbytnio bezpieczni, a to za sprawą diametralnie zmienionego rozstawienia potworów, które teraz mogą znajdować się w najbardziej nieoczekiwanym miejscu. Częściowo ułatwi sprawę zaimplementowany w grze system automatycznego celowania w najbliższego przeciwnika, ale RE nadal pozostaje grą dosyć trudną.
Jaki RE jest, każdy widzi. Nigdy nie uwierzyłbym, że gra, w której głównym zadaniem jest przenoszenie z miejsca na miejsce dziwacznych przedmiotów, a po drodze strzelanie do wszystkiego, co może temu przeszkodzić, może być aż tak dobra. Tak to bowiem wygląda w wielkim uproszczeniu – otoczka tworzona przez klimat (a teraz dodatkowo przez oprawę) jest jednak na tyle doskonała, by to zajęcie mogło przykuć gracza do joypada na długie godziny.

Nie chciałbym Wam zepsuć zabawy. Zaskoczenie jest atutem RE, więc jeżeli Wasz pierwszy kontakt z absolutnym novum, jakie zawarto w tej grze pójdzie po myśli jej autorów, a Wy nie będziecie się TEGO spodziewać, prawdopodobnie będziecie w szoku ze strachu! Polecam! Prócz kilku nowych rodzajów broni, którymi będzie mogła pobawić się nasza urocza dwójka, oddano do ich dyspozycji „zestawy pierwszego kontaktu", które bardzo przydadzą się podczas spoglądania w martwe gałki oczne zombiaków rzucających im się do gardła. Działanie tych broni jest bardzo efektowne, a do tego skuteczne. Od dziś każdy potwór, który podejdzie zbyt blisko może spodziewać się (w przypadku Chrisa) noża w oczodole, granatu w otworze gębowym lub (w przypadku Jill) potraktowania paralizatorem. Pozwala to uniknąć utraty energii spowodowanej ukąszeniami. Szczególnie przypadły mi do gustu akcje z granatami. Jeśli pamiętacie RE2 i motyw z krokodylem lub chociaż słynny film „Szczęki", dobrze wiecie, jak ładnie wygląda eksplodujący przedmiot w paszczy bestii. Granat po jakimś czasie sam wybuchnie, ale niekłamaną przyjemność dawało mi skracanie tego czasu poprzez celny strzał. Dodatkowo, jest to dobre zabezpieczenie przed narażeniem na szwank poprzez zbyt bliski wybuch.
Mnóstwo bonusów, takich jak dodatkowe stroje dla naszych bohaterów czy broń z nieskończoną ilością amunicji, to oczywiście norma. Ochotę na



Za to jedną z rzeczy, którą się (niestety) nie zmieniła jest archaiczne sterowanie i słynne obracnie się w lewo bądź w prawo. Come on, już prawie 20-03 rok!

ich odkrywanie zwiększy z pewnością fakt nieliniowości gry, co pozwoli dotrzeć do celu różnymi ścieżkami, inaczej zakończyć swoją przygodę. Zależnie od naszego zachowania i wyborów dokonanych podczas gry możemy zobaczyć jedno z sześciu różnych zakończeń dla każdej z postaci! Plus oczywiście trzynaste zakończenie, czyli całkowita porażka – eksplozja bazy z naszymi bohaterami wewnątrz. Z wartych odnotowania dodatków należy wspomnieć jeszcze o ukrytych trybach gry, które pozwolą nam sprawdzić swe nowo zdobyte umiejętności w prawdziwie piekielnej akcji. Po raz kolejny będziemy musieli przedrzeć się przez hordy wygłodniałych bestii, aby dowieść swego mistrzostwa. Tryb Real Survivor czy One Dangerous Zombie są ciekawym urozmaiceniem. Dopiero jednak kiedy ukończymy tryb Invisible Enemy, gdzie przeciwnicy i bossowie są niewidzialni(!), można o mistrzostwie mówić.

RE dla GCN tym, co FFX dla PS2?

Czy warto? Cóż zrobić?.. Co doradzić? Nowy RE to najlepszy horror, w jaki grałem. A było tego sporo. Jest tym wszystkim, na co czekałem od chwili ujrzenia pierwowzoru. Wspaniałym hołdem złożonym jednej z najlepszych gier. Kwintesencją strachu podaną w doskonałej oprawie, która pobudza zmysły niczym znakomity sos wzmagając apetyt i sprawiając, iż mamy ochotę na więcej. Nie mogę oceniać tej gry przez pryzmat konsoli, na którą, nomen-omen, brakuje dobrych gier. TA jest dobra. Nawet dużo więcej niż dobra. To gra, która bez wątpienia sprzeda miliony konsol GCN, tak jak kiedyś jej prastara poprzedniczka pomagała podjąć decyzję niedoszłym nabywcom PlayStation. Po obejrzeniu Residenta, chętni, nie odrywając wzroku od ekranu, rzucali w stronę sprzedawców sakramentalne "Biorę ją!". Jeśli nie dla jednej gry, to może dla jednej serii? Albowiem Resident Evil 2 i Resident Evil 3 Nemesis zostały już oficjalnie zapowiedziane przez Capcom na rok 2003. TEN Resident Evil jest grą, obok której nie możecie przejść obojętnie, nawet jeśli (a może właśnie z tego powodu) graliście we wszystkie poprzednie odsłony. TA zwali Was z nóg niczym strzał z shotguna. Zerwie kask razem z głową, jak dobrze wycelowany Magnum. Nie pozwoli spać niczym najgorszy koszmar... Którym RE w istocie jest.

Gangsta

Grafika jest miejscami po prostu obłędna, a sam wygląd niektórych pomieszczeń przyprawia o szybsze bicie serca.

GameCube

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: Memory Card

Najbardziej przerażający, najdoskonalszy survival-horror, jaki masz szansę przeżyć!

GRAFIKA	10
DŹWIĘK	9
MIÓD	10

9.6

Baldur's Gate - Dark Alliance

Cierpliwie czekaliśmy na premierę polskiej wersji i... Sami wiecie, co z tego wynikło. Mimo to w dalszym ciągu gra jest warta zainteresowania.

Nie zawsze cierpliwość jest nagradzana. Tak jest w przypadku Baldur's Gate: Dark Alliance. Czekaliśmy i czekaliśmy, aż w końcu dostaliśmy.

Ale nie to, co przez tyle miesięcy zapowiadały media. Mówią, że czekanie to połowa przyjemności. Doprawdy wspaniale czytało się newsy o lokalizacji tej gry. Mieliśmy swoją radość, ale rewolucji na Polskim rynku nie będzie. Miał być hit za przyzwoitą cenę i w zrozumiałym języku. Nic z tego. Szkoda, może następnym razem.

Seria BG na PC zawsze była erpegiem w pełnym tego słowa znaczeniu. Były statystyki, wiele questów, potyczki, długi czas gry i fabuła. Co z tego zostało w Ciemnym Przymierzu?

Późną nocą bohater kroczył przez miasto. Nagle został podstępnie zaatakowany i mogłoby się to dla niego tragicznie skończyć, gdyby nie interwencja strażników. Tajemnicza postać trafia do gospody i tu też zaczyna się nasza rola. Koniec fabuły.

No, prawie koniec, ponieważ jeszcze, od czasu do czasu, coś się tam przewinie w tle. Nie ma tu skomplikowanych zadań ani rozbudowanych światów. Wchodzimy do podziemi, idziemy przed siebie i niszczymy wszystko dookoła. Nasza wyprawa przeplatana jest nielicznymi, prostymi zagadkami. Ot, trzeba przesunąć skrzynie, skorzystać z przełącznika... Wyzwanie to żadne.

Kiedy dostałem BG, nie spodobał mi się. Co z tego, że wszyscy wokoło piali z zachwytu i wynosili tę grę na ołtarz hitów. Mam swoje zdanie. Nie spodobał mi się i już. Wprawdzie grafiką przywalał od samego początku w taki sposób, że trudno było utrzymać się na prostych nogach. I nie mówię tu o kończynach z waty, jakie mieli moim znajomi, którym pokazywałem pewną panią stojącą za barem. Mam na myśli doskonałe wykonanie otoczenia, olśniewające efekty czarów, nieskazitelną animację... Mimo, że minęło już trochę czasu od premiery i na horyzoncie szykują się prawdziwe killery, to nadal jest to jedna z najpiękniejszych pozycji na PS2. Snowblind Studios udało się stworzyć silnik, który wycisnął bardzo dużo z tej konsoli nie tylko pod względem „polygonalnym". Zrozumiecie o czym mówię, kiedy zobaczycie krojone na kawałeczki szczury, przeciwników całych w płomieniach, refleksy świetlne na ścianach i fale, które wywołuje brocząca w wodzie postać. Krajobrazów jest dość dużo i są różnorodne. Jaskinie, kanały, bagna, kopalnie, góry, lasy – wszystko stworzone ręką geniusza. Oprócz rozmów z ludźmi w gospodzie (widok FPP) przez większość czasu akcję obserwujemy z góry. Nie przeszkodzi to wielu z Was, w ciągłym powtarzaniu na głos: „WOW". Gra wykorzystuje licencję Dungeons & Dragons, więc tym bardziej powinna przypaść do gustu obeznanym w tematach fantasy.

Jeśli chodzi o same postacie, to nie można wachlować się klasami. Są tylko trzy. Z drugiej strony czarodziejka, karzeł i wojownik całkowicie wystarczają. Każda z nich jest diametralnie różna. Inaczej się rozwija i posiada odmienne zdolności. Jak zwykle na początku wybrałem bohatera władającego magią. Czarodziejka na początku jest łatwa w prowadzeniu, ale później sterta zaklęć może utrudnić odpowiedni wybór. Krasnolud i wojownik to jak się pewnie domyślacie, czysta siekanka podana w różnych proporcjach. Uwierzcie mi na słowo, te trzy postacie spowodują, że będziecie chcieli przynajmniej tyle samo razy przejść BG. A może nawet więcej, ponieważ jest przerewelacyjny tryb dla dwóch osób. Wyobraźcie sobie akcję, w której krasnal jak czołg wjeżdża między wrogów, a czarodziejka wspomaga go czarami z oddali. A to tylko przykład, kombinacji może być o wiele więcej, ponieważ postacie nie ograniczają się tylko do jednej profesji.

Dużo rzeczy można zniszczyć. Kilka machnięć orężem i beczki, dzbany oraz tym podobne rzeczy obracają się w proch. Podobnie jest z przeciwnikami. Ciachamy ich na drobne plasterki, palimy, nabijamy... Metod wykańczania jest doprawdy bardzo dużo i cała przyjemność leży w ich odkrywaniu. Zróbcie to sami, będzie kupa radochy.

BG pod względem grywalności bliżej jest do Diablo, niż PeCetowych Baldursów. Jest to konsolowo-dopieszczona, w kosmos wywalona, niczym nie skrępowana masakra. Ale gdyby BG nie miał tej całej otoczki, zostałaby sama głupia trzepanina w klawisze na padzie. Na szczęście są statystyki, nowe bronie, kombinowanie, obmyślanie strategii. To w moich oczach ratuje ten tytuł, a nawet więcej, o czym opowiem Wam kilka linijek niżej.

Sterowanie jest dotarte maksymalnie i nie przeszkadza, a wręcz ułatwia sprawę. Zadawanie ciosów, przeskakiwanie po menusach, a nawet konfiguracja gorącego przycisku jest zorganizowana w sposób godny podziwu. Nawet nie wiem kiedy wprawiłem się w masowym wyżynaniu potworków. A skoro o nich mowa, to nie można nie wspomnieć o sztucznej inteligencji. O ile szczury lecą prosto pod nasze ostrze, to z dwunogimi istotami nie pójdzie już tak łatwo. Przekonacie się o tym już na samym początku, gdy spotkacie małych łuczników. Gdy stoją daleko, to sieją w naszą stronę strzałami ile wlezie. Gdy tylko podbiegniemy, szybko rzucają się do ucieczki, zakręcają, ścinają i ogólnie starają się znaleźć jak najdalej. Kiedy już się to im uda znowu zaczynają ofensywę. Później jest tylko lepiej i lepiej.

Jak już się pewnie domyślacie, bardzo szybko przekonałem się do Baldur's Gate: Dark Alliance. A jeśli była w stanie przekonać mnie mimo, że byłem negatywnie nastawiony (mało tego, stałem się zagorzałym fanem tej gry!), to co zrobi z ludźmi, którzy czekali na nią przez tyle czasu?

Jedyną prawdziwą wadą tej zabawy jej długość. Można ją ukończyć w dziesięć godzin. Ale gdyby trzeba było ze stu, to wszystkich grających w BG rzuciłyby dziewczyny, ewentualnie zwolniono by ich z pracy lub wywalono z uczelni. A tak, dwa wieczory i z główki.

Ale po co są trzy postacie i tryb dla dwóch? Po to, aby w ukryciu, wtedy gdy nikt nie patrzy...

OG

PlayStation 2 — *Piękna i niezwykle wciągająca jatka fantasy.*

- *Wydawca:* Interplay
- *Producent:* Snowblind
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

9.2

Dynasty Tactics

Okres Trzech Królestw był dla historii Chin bardzo ważny. Wystarczy wspomnieć tylko o fakcie przeistoczenia się w tym czasie filozofii taoizmu w religię ludową.

Graczom konsolowym jednak okres Trzech Królestw powinien kojarzyć się głównie z niestrudzoną firmą Koei, która wciąż zasypuje nas nowymi tytułami dotyczącymi tego czasu.
Była więc „Romance of the Three Kingdoms" – gra strategiczno-gospodarcza. Były trzy części Dynasty Warriors, gdzie gnamy przez tabuny wojsk wroga siejąc śmierć, niczym kombajn Bizon podczas żniw. Był wreszcie Kessen, który tylko udaje, że nie dotyczy Trzech Królestw, heheh...
Teraz mamy Dynasty Tactics i już możecie być pewni, że jest to zarzewie nowej serii gier z Koei.
Historia jaka jest, każdy widzi. Wojują ze sobą wielkie rody i chodzi o to, żeby zaprowadzić jakiś porządek. Najlepiej swój porządek. W tym też celu mamy do rozegrania trzy kampanie, każda pod wodzą innego generała. Do wyboru: Liu Bei, Cao Cao (to ten zły) i Sun Ce. Wciąż nic oryginalnego – fakt. Ale oryginalność zaczyna się właśnie teraz.
Dynasty Tactics jest grą strategiczną, sięgającą niebezpiecznie niedoścignionego geniuszu szachów. Strategia ma tu dwa oblicza – polityczne i militarne, a wszystko rozgrywa się w turach.
Zaczynamy na mapie Ziemi Chińskiej, gdzie wznosi się sześćdziesiąt wielkich miast, połączonych zawiłą siecią dróg. Najlepiej, gdybyśmy opanowali je wszystkie, choć przecież – jak to w życiu bywa – nawet jeśli przegramy, historia potoczy się dalej. Możemy zatem sobie przegrać co chcemy, kiedy chcemy i z kim chcemy – gra będzie miała po prostu inne zakończenie. Super, nie? Takie tworzenie alternatywnej historii. To jeszcze nie wszystko.
Na owym planie gospodarczym możemy dokonywać różnych czynności. Tworzyć armie, na przykład pod wodzą pojmanych w czasie bitwy generałów. Nawiązywać sojusze, przemieszczać siły, a nawet wysyłać szpiegów do zbadania mocy militarnej przeciwnika, którego zamierzamy zaatakować. Po zakończeniu tury obserwujemy ruchy pozostałych sił, ich sojusze i kombinacje – dzięki czemu przewidujemy niektóre działania o kilka kroków naprzód. Wszystko uproszczono tu do działań paramilitarnych i militarnych – nie ma żadnego kupowania zboża, czy budowania dróg. Nie martwcie się.
Jeśli w wyniku naszych działań okaże się, że wziąć mamy udział w jakiejś bitwie – przechodzimy do trybu najciekawszego (moim zdaniem) w Dynasty Tactics, czyli właśnie walki.
Z lotu ptaka obserwujemy spłachetek, na którym rozegra się walka. Może nawet nie spłachetek, a jego uproszczony plan, podzielony na kwadraty, po których przemieszczają się oddziały. Są one przedstawione w formie symbolicznych, lekko animowanych „figurek" jeźdźców i piechurów różnego sortu. Każdy z oddziałów ma swoje cechy: liczbę pól ruchu, charyzmę, wolę walki, siłę, inteligencję, no i oczywiście liczebność. Nie za wiele tego – w sam raz. Oprócz tego, w zależności od umiejętności dowódcy oddział ma także umiejętności specjalne – atak z flanki, szarża, pułapka, przejazd przez oddział przeciwnika, podpuszczenie przeciwnika do ataku, zastraszenie – tony tego są! Każda z technik specjalnych różni się nie tylko skutecznością, ale i pozostawia oddział wrogi oraz własny w innym ustawieniu po przeprowadzonym ataku. Możemy się też przymierzyć do ataku, ponieważ wybranie go w opcjach pozwala obejrzeć prostą animację tego, co za chwilę wydarzy się na planszy. I ma to niebagatelne znaczenie! Wyobraźcie sobie, że jeśli uda nam się, na przykład szarżą, zepchnąć oddział wroga na pole znajdujące się w sąsiedztwie innego naszego oddziału, oddział ów zaatakuje automatycznie i mamy... combo! Tak! Combosy w Dynasty Tactics są rewelacyjne! Jeśli komuś nie brak instynktu strategicznego, może sobie ustawiać armię w pięcio- i sześciokrotne kompleciki! Ależ to wygląda! Ataki wojska przeplatane są krótkimi animacjami ruchów wojsk, szarż, ciekawych potyczek... Filmiki owe pokazywane są zaś tylko kilka razy podczas bitwy, więc nijak się znudzić nie można. Jestem doprawdy pod wrażeniem smaku i wyczucia autorów z Koei. Poza combosami można wykonywać też taktyki łączone – na przykład łączyć oddziały, nakazać wsparcie moralne jednego oddziału przez drugi. Pojawia się przy tym wszystkim znana z Kessena kombinacja – taktyk specjalnych używamy tylko raz podczas bitwy, chyba, że pokonamy jakiś wrogi oddział – wtedy jedna z użytych już taktyk się regeneruje.
Formalnością będzie dodać, że skuteczność ataku zależy od tego, na jakim terenie atakujemy i czy od frontu oddziału czy z flanki.
Jest też tryb gry dla dwóch graczy. Obaj losują wtedy armie o podobnej sile i mogą rozegrać bitwę przeciwko sobie – na jednym lub dwóch joypadach. Szkoda, że nie ma całej kampanii... Ale i to, co jest gwarantuje niezłą zabawę!

Koei ma także inną ciekawą grę, którą niebawem już pośle na półki japońskich sklepów. To Nobunaga's Ambition Online. To sieciowa hybryda strategii i erpega.

Dynasty Tactics ma świetną fanowską stronę ze strategiami, obrazkami, lokalizacjami ciekawych przedmiotów, itp.
http://www.kongming.net/dt/

W grze mamy wreszcie możliwość obejrzenia najsłynniejszej sceny z historii Chin – przymierza między Liu Beiem, Zang Feiem i Guan Yu, zawartego w wiśniowym sadzie. Postanowili tam, że mimo iż nie zrodzeni z tego samego łona – będą po wsze czasy braćmi i umrą tego samego dnia. Piękna owa scena przetrwała do dziś na nieskończonej liczbie obrazów, rzeźb i fresków – nie tylko w Chinach.

Pomimo tych wszystkich „ochów" i „achów", Dynasty Tactics jest pod względem grafiki przeciętniakiem. Czego tu bowiem wymagać? Prosty plan gospodarczy, prosta mapa walki (choć nawet niezłe efekty świetlne, żywcem z Dynasty Warriors). Filmiki na silniku gry, które mamy możliwość oglądać w czasie bitew, nie grzeszą skomplikowaniem, ale nastrój kreują doskonale. Dobrze przedstawiają sytuację i są porywające. Animacje natomiast to już niezły poziom. Fakt, niewiele ich w całej grze – większość miejsca zajmują plansze z opisem wydarzeń, ale jeśli już się trafi, to przyznać trzeba, że w FMV Koei już jest naprawdę niezłe.
Dźwiękowa strona gry wypada znacznie lepiej. Doskonała muzyka, ciekawe tło podczas bitew no i możliwość odpalenia dźwięku 5.1 – naprawdę kawał nieźle przygotowanego produktu. Wysoka ocena, jaką stawiam jest naprawdę zasłużona. Gra wciągnęła mnie na maksa i sądzę, że wciągnie każdego, kto lubi strategię, w której coś nowego się dzieje. Keep da good work, guys!

Grabarz

PlayStation 2 — *Czyżby najlepsza „klasyczna" strategia na PS2?*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1-2

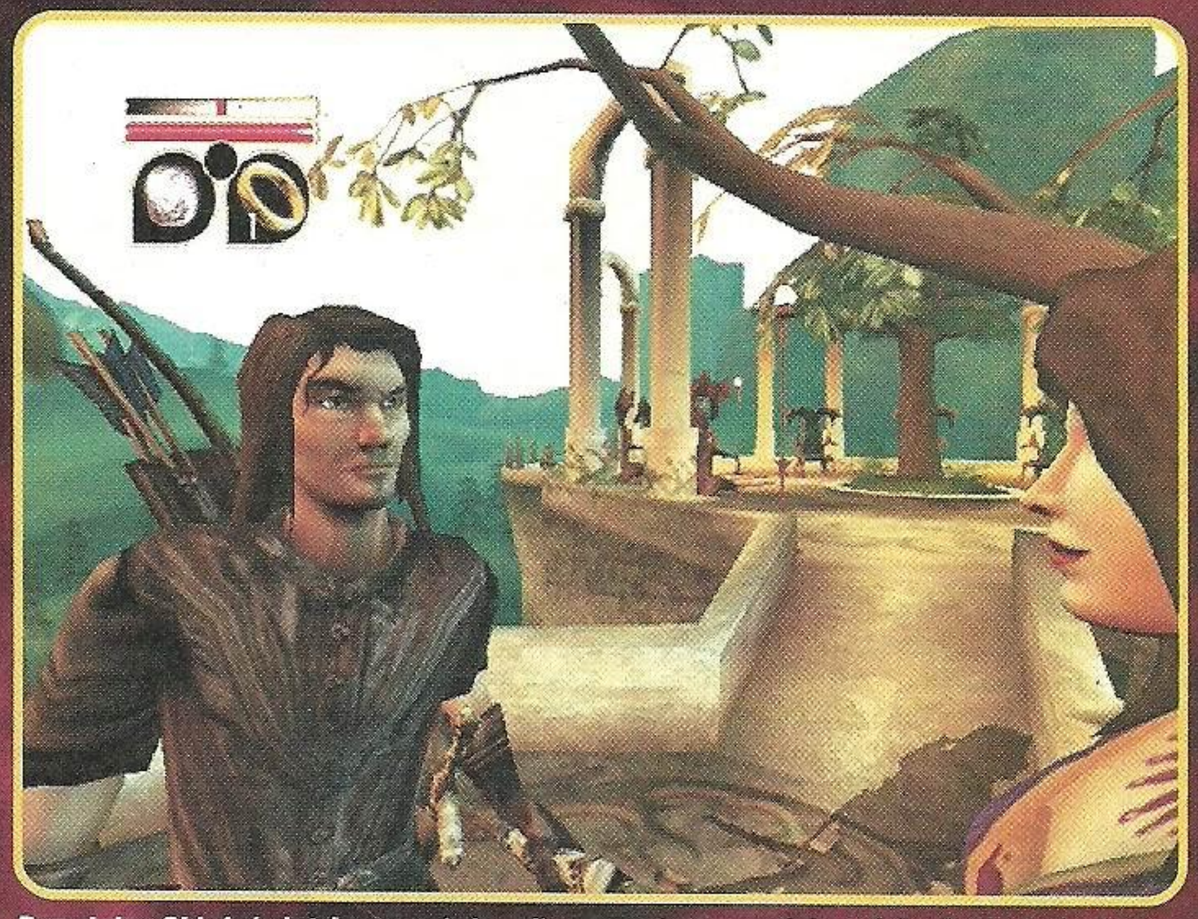
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.1

Lord Of The Rings
Fellowship Of The Ring

Lord miał mnie powalić, wgnieść w fotel, zmasakrować i przyciągnąć do konsoli na wiele godzin. Co z tego pozostało? Niestety, nic.



Przystojny Obieżyświat Aragorn (z lewej) rozmawia z przepiękną, jak wieść niesie Arweną (z prawej). Bueeerk, ktoś powinien nauczyć grafików projektować postacie.

Jak już zapewne wiecie, będą gry zarówno na podstawie książki, jak i filmu (który jest na podstawie książki, ale niekoniecznie się jej wiernie trzyma). Ta jest na podstawie książki. Postacie i lokacje nie mogą być podobne do aktorów i dekoracji filmowych, etc, etc. Do diabła, przy produkcji siedział nawet konsultant z Tolkien Enterprises (firmy kontrolującej wszystko, co zostało po Tolkienie), który miał pilnować, aby wszystko było jak najbardziej zgodne z Trylogią. I wiecie co? To zabawne, ale nie jest.

Zakładam, że wiecie mniej więcej o co chodzi z tym Władcą Pierścieni. Klimat fantasy, garstka bohaterów versus Armia Ciemności i tak dalej. Scenariusza chyba nie streszczę; jego rozmach jest genialny i mistrzowski. A wracając do gry: jest tyle do opowiedzenia czy pokazania, by lepiej wprowadzić gracza w odpowiedni klimat... Ale nie. Przerywniki to krótkie i brzydkie animacje bądź scenki liczone w locie prze konsolę. Najwyraźniej autorzy wyszli z założenia, że tę grę kupią tylko fani profesora Tolkiena i jego prozy. Być może słusznie. Ale jeśli nie czytaliście lub nie oglądaliście filmu, ni w ząb nie skumacie, o co tu biega. No dobra: jest mały panopek z wielką misją. Ehhh... Zabawa rozpoczyna się oczywiście w Shire, gdzie młody Frodo szykuje się do wielkiej wyprawy. W tym celu musi wykonać kilka nędznych, męczących i nie popychających fabuły do przodu subquestów typu przynieś-podaj-pozamiataj. Naturalnie, są wyssane z palca, bo przecież nie z książki. Frodo biega, skacze, opędza się kijem przed pszczołami i ucieka przed Nazgulami (którzy nie wyczuwają go, gdy znajduje się trzy metry za nimi), zanosi towar do tego i tego. Potem spotyka Merry'ego i Pippina – chłopcy gubią się podczas przeprawy przez leśny labirynt (każda ścieżka w lesie wygląda identycznie – przysięgam!), Frodo ich szuka, biegając godzinę po lesie i tłukąc kijem pająki. CO ZA PADAKA! Nagle okazuje się, że... To już połowa gry. Naprawdę. Nie wysilając się zbytnio można ukończyć tę pozycję w 6-7 godzin. I co z tego, że potem formuje się drużyna, kieruje się Gandalfem i Aragornem, kiedy zabawy z tego jest niewiele. Zagadki są proste, a większość czasu gry wypełnia walka.

Sama walka w przygodówkach tpp (bo erpegiem LOTR:FOTR nie jest) nie jest głupia, gdy jest dobrze zrealizowana. Tutaj jest średnio. Bohater może blokować, wyprowadzić cios, bądź przyszykować super-atak. Dodatkowo, Aragorn szyje z łuku, a Gandalf zna czary zarówno ofensywne, jak i defensywne. Aha – messa Frodo ma pierścień, który czyni go niewidzialnym dla przeciwnika (efekt graficzny jest niezły). Tylko, że cała walka ogranicza się do tego samego: blokowania i kontry, blokowania i kontry. No, czasem strzał z łuku. A ponieważ detekcja kolizji jest momentami wręcz tragiczna, zaczyna wiać nudą połączoną ze zgrozą. Dobrze chociaż, że jest system lokowania się na przeciwnikach.

Jeszcze jedna ważna sprawa. FOTR na początku umiejętnie robi wrażenie gry rozbudowanej, z dużym światem, plejadą postaci i questów. Bardzo szybko to wszystko się kończy i sprowadza do kilku rzeczy: do przodu, sieka, do przodu, puzzle, do przodu, labirynt. Przygoda, przygoda, każdej chwili szkoda... Bueerk. Grafika ma swoje momenty: Shire jest ładne, efekty świetlne niczego sobie. Ale już wykonanie postaci zakrawa na kpinę. Twarze - chyba najważniejszy element bohatera - są martwe, grubo ciosane, brzydkie. Animacja jest średnia, Frodo biegnąc momentami wygląda, jakby pływał wśród trawy. Do tego czasem zdarza się zachrupać. Niektóre lokacje wykonano z rozmachem i wyobraźnią, ale naprzeciwko jest las i Moria, gdzie tekstury powtarzają się obrzydliwie. Jeśli jest tu bump-mapping, to ja go nie zauważam. Gra nie jest brzydka, ale po prostu przeciętna. Jakby kontrastem dla niej jest fantastyczna i klimatyczna muzyka. Cudownie buduje nastrój, w odpowiednich momentach przyspieszając, zaraz potem zwalniając w kojący sposób. Lektorzy nawet sprawili się w dialogach – specyficzne akcenty dobrze pokazują różnice między rasami. Jeśli nie czytaliście Władcy Pierścieni, albo czytaliście i jest to dla Was po prostu kolejna książka na półce, nie będziecie widzieć tylu minusów, co ja. Podnieście ocenę o jedno oczko. Ale fakty są faktami: to krótka, momentami nudna i ograniczona przygodówka z licznymi walkami, która pod względem grafiki nie wykorzystuje mocy Xboxa. W dodatku co chwila coś się dogrywa, można naprawdę się zdenerwować. Plusem natomiast jest możliwość zapisania stanu w dowolnym momencie.

Żal mnie ściska; taka licencja zmarnowana. Wyłaniają się tu zalążki dobrej gry, ale w rękach nowicjuszy (kto słyszał o WXP Inc?) popędzanych przez wydawcę wyszło to wszystko po prostu średniacko. Wersja na PS2 ukaże się lada dzień, a wygląda jeszcze gorzej.

Gulash

Na screenshotach LOTR:FOTR nie wygląda tak średnio, jak w rzeczywistości. Nic specjalnego, panie i panowie.

Xbox

Partactwo i amatorka. Gra schematyczna i bez polotu.

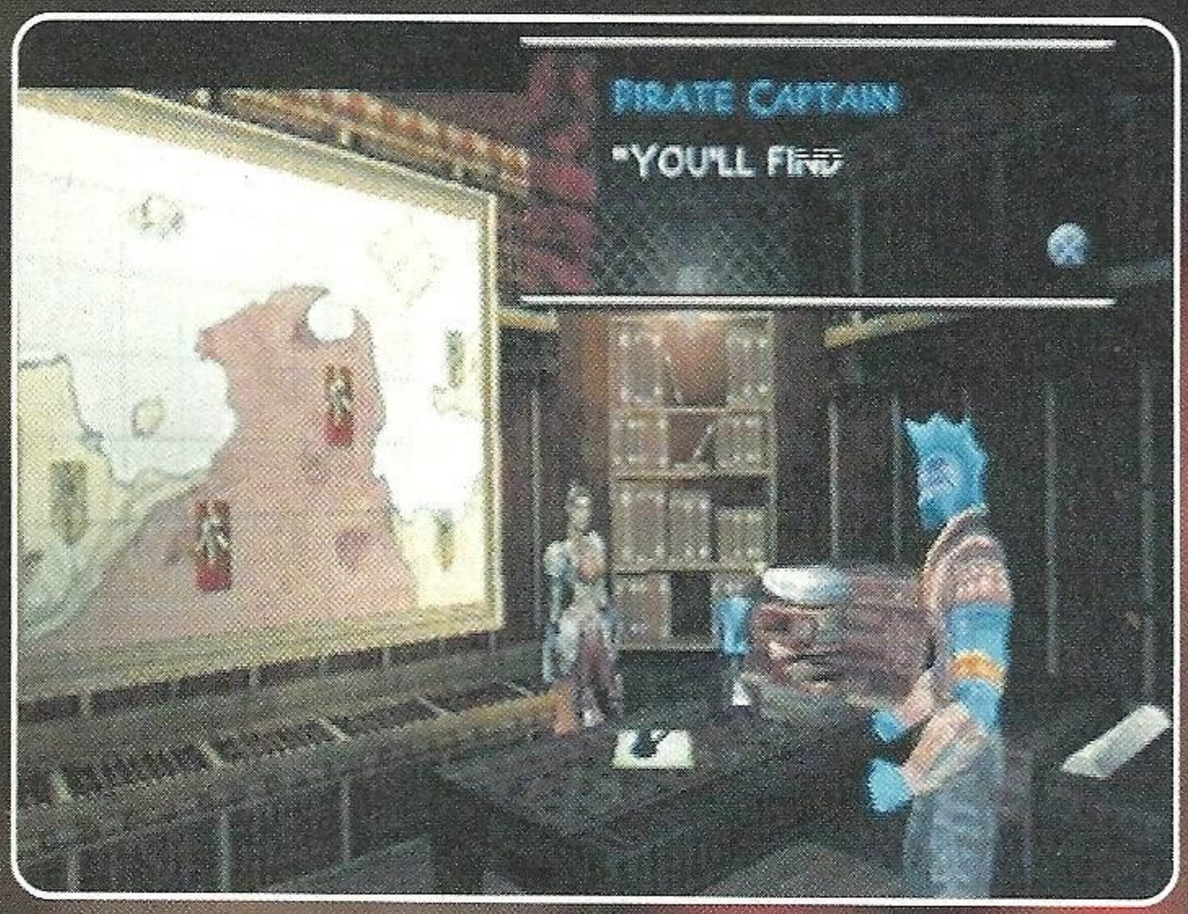
- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* WXP Inc
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: -

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

5.9

Czy wiecie, że firma Volition jest także twórcą wspaniale zapowiadającej się Red Faction 2? Już w nią gramy, za miesiąc recenzja!



Summoner 2

Pojęcie "Summon" stało się dla mnie czymś wyjątkowym od czasu mej przygody z Final Fantasy VII. Przyzywane na pomoc mityczne, potężne stwory budziły respekt i były najbardziej oczekiwanym elementem każdego pojedynku. Bestie roztaczały wokół siebie otoczkę nieopisanego klimatu, który sprawiał, iż nie mogłem się doczekać, by ponownie ujrzeć je w akcji.

No, ale to nieco inna gra. Summoner 2 kontynuuje chlubną tradycję poprzednika i po raz kolejny rozwija wątek niesamowitych strażników. Główną bohaterką jest Maia – młoda królowa - która już po kilkunastu minutach gry uzyskuje możliwość przeobrażenia się w pierwsze monstrum. A to dopiero początek. Naznaczona do ocalenia wszelkiego istnienia musi podjąć niebezpieczną walkę o władzę w królestwie Halassar. A jak wiadomo w takim pojedynku antagonistów jest wielu, za to zwycięzca może być tylko jeden. Przed nią daleka i skomplikowana droga, równie fascynująca, co niebezpieczna. Do wykonania będzie oczywiście także masa (ponad sto!) pobocznych questów, które umilą i urozmaicą czas po drodze do głównego celu.

Wizualnie gra przypomina Drakana. Nie tylko ze względu na piękną kobietę w roli głównej - sposób przedstawienia akcji, walka i wiele innych aspektów prezentuje się bardzo podobnie. Mamy do czynienia z widokiem tpp. Grafika jest na wysokim poziomie, i choć do wiadomego arcydzieła Squaresoftu jej daleko, to mogę śmiało rzec, iż S2 jest obecnie jednym z najładniejszych RPGów na PS2. O ile modele postaci zasługują na pochwałę, to już otoczenie plasuje się o oczko wyżej. Już na początku bujający się pokład statku, lejący deszcz, a następnie pełna dziwnych posągów, pokryta żywozielonymi roślinami plaża oraz wraki statków kreują przyjemne dla oka widoki. A czym dalej, tym ciekawiej, co zresztą widać na screenach. Design gry jest tajemniczy, często obfitujący w wiele symbolicznych elementów. Nie wiem, czy to tylko mój punkt widzenia, ale faktem jest, że kilka przedmiotów, miejsc i postaci ma podwójną, intrygującą wymowę. Ładne efekty świetlne (szczególnie podczas walk, czy przeobrażeń) dopełniają obrazek. Co jakiś czas kontrolę nad postaciami przerywać będą nam liczone w czasie rzeczywistym sceny, pchające fabułę do przodu. Różne ujęcia kamer, dynamiczne przejścia i ogólnie niezła reżyseria czyni z nich coś interesującego, a nie tylko przerywnik, którego chcemy się pozbyć usilnie klepiąc przycisk Start. Całość jest zrealizowana przy użyciu wielu filmowych chwytów, zarówno w sferze fabuły, jak i oprawy.

Panowie z Volition stanęli na wysokości zadania pozwalając by (tak jak w innych obecnych grach) słowa postaci docierały do nas nie tylko w formie napisów na ekranie, ale także dzięki bardzo dobrze podłożonym głosom lektorów. Muszę przyznać, że choć czasami potrafią zabrzmieć śmiesznie, to ogólne wrażenie jest pozytywne. Nieco gorzej sprawa ma się z efektami dźwiękowymi. Sferę audio ratuje jednak naprawdę doskonale dobrany podkład muzyczny, idealnie komponujący się z większością prezentowanych wydarzeń.

Jak przystało na grę RPG, to my decydujemy o rozwoju postaci - w miarę zdobywania przez nie punktów doświadczenia, możemy rozdysponowywać je pomiędzy poszczególne umiejętności. W ten sposób zwiększymy ich zakres możliwości, uczynimy silniejszymi, odporniejszymi i bardziej skutecznymi w walce. Osobiście uważam zastosowane w grze rozwiązania za nieźle pomyślane. Może nie rewolucyjne, ale proste i sprawdzone, co pozwoli bez zbędnych ceregieli, intuicyjnie, dokonywać kolejnych modyfikacji.

Starcie z napotkanymi oponentami odbywają się w czasie rzeczywistym. Bez przenoszenia na specjalną arenę czy turowego wybierania opcji (choć niektóre wstrzymują grę na chwilę, zanim dokonasz wyboru, np. czaru). Pojedynki opierają się na kombosach, blokowaniu, używaniu magii oraz przedmiotów. Nieodłącznym elementem okażą się tu oczywiście nasi potężni strażnicy, których możliwości są również determinowane poprzez statystyki naszej bohaterki. Czas, na jaki może ona dokonać przeobrażenia, jest przez nie ściśle określony.

Sterowanie i obsługa wszystkich opcji gry nie są zbyt skomplikowane, a ich opanowanie średnio wprawionemu graczowi nie powinno zająć więcej, niż kilkanaście minut. Możliwość przełączania się pomiędzy naszymi postaciami (co ma niebagatelne, strategiczne znaczenie podczas toczenia walk), oddzielenia od grupy, walka, summoning, korzystanie z czarów, przedmiotów, podbijanie statystyk i ekwipowanie postaci. Reszta to bieganie po lokacjach, wykonywanie powierzonych zadań i odnajdywanie właściwej drogi . Przyciski joypada nie zostały zbytnio "obłożone" opcjami, dzięki czemu można się skupić na istocie sprawy, czyli zabawie. Wszystko jest w miarę proste i klarowne, ale nie prostackie - parę minut treningu też się przyda.

Żadna gra RPG nie może jak dotąd w moich oczach równać się FFX (nie mówiąc już o FFVII), lecz ten tytuł łyknąłem całkiem pozytywnie. Nieco odmienne podejście do tematu wcale nie wychodzi grze na gorsze. I o ile taki Drakan: TAG nie przypadł mi do gustu, to nowy Summoner jest na bardzo dobrej drodze. Punkty otrzymuje ode mnie za oryginalność, oprawę audiowizualną na wysokim poziomie, niewielkie skomplikowanie, niezły klimat i fabułę oraz naprawdę pokaźne rozmiary gry, która jest w stanie zapewnić rozrywkę na wiele godzin. Na minus zaliczyłem denerwujące doładowywania kolejnych fragmentów, tak piękne wykluczone w nieźle zapowiadającym się Primal, oraz zbyt małą rolę summonów w całej grze. Szkoda, że ich głównym przeznaczeniem pozostała walka.

S2 jest produktem dosyć wyważonym - na szczęście wyważonym na takim poziomie powyżej średniej, bym w tabelkę poniżej mógł z czystym sumieniem wstawić wysoką ocenę. Warto zagrać!

Gangsta

Trudno mówić o postaciach, że są pięknie rewelacyjne, ale również nie sposób odmówić im ciekawego designu.

PlayStation 2

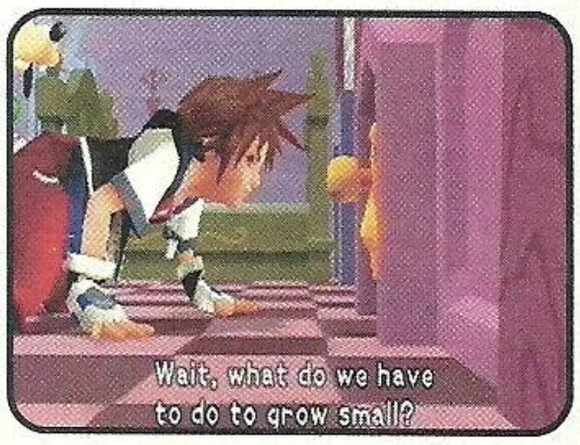
Bardzo dobra gra RPG, zdecydowanie powyżej średniej.

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Volition
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

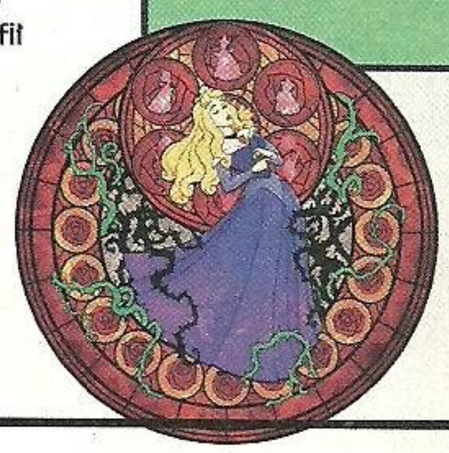
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.3



Donalda i rycerza Goofy'ego, poddanych króla Mickey'a, który wyruszył samotnie w podróż aby pokonać potworzyska.

Kingdom Hearts



Najpierw rzucam Stop na Squalla, żeby za bardzo nie uszkodził mnie Gunblade'em, w tym czasie Goofy atakuje tarczą Yuffie, a Donald nawala Firagą w zatrzymanego. Z summonów wybieram Dumbo, bo w tej walce przydaje się lecznicze wsparcie a Simba i Bambi mają bardziej ofensywne właściwości, po czym rzucam Gravity na Yuffie i atakuję moim Keyblade'em.

Zabawne. Gdyby ktoś kiedyś powiedział mi, że tak będzie wyglądał przebieg akcji w grze Squaresoftu, to wyśmiałbym go i zwyzywał go od złośliwego fanboja pecetowych rpg-ów.
I nie miałbym racji.
No dobrze, miałbym, bo podczas walki ze Squallem, przepraszam - Leonem oraz Yuffie w Koloseum nie wolno używać Summonów, ale wtedy wstęp straciłby na swojej wymowie.
Final Fantasy IX wciąż uważam za wypadek przy pracy pomiędzy dorosłymi Final Fantasy VIII i X. Nie wiem tylko jak mogłem zapomnieć o tym, że za rogiem czyha Kingdom Hearts, będący sabatem najbardziej znanych postaci ze światów Final Fantasy w konwencji super deformed plus bohaterowie z filmów Disneya.
Właśnie bohaterowie Disneya – a raczej jego licencje – stanowią główny fundament gry. Swoją drogą ciekawe jak kwadratowym udało się namówić potomków zamrożonego Walta do podzielenia się swoimi zazdrośnie strzeżonymi towarami...
Zacznijmy od historii. To gorzka pigułka. Postaram się skrócić ją do dwóch zdań, żeby łatwiej było ją przełknąć. No więc szybko, podnosimy tabletkę do góry lewą rękę, wrzucamy ją do ust i popijamy wodą.
Mały chłopiec imieniem Sora, który ma dwójkę przyjaciół i wychował się na odludnej wyspie, zostaje nagle porwany i rzucony do innego świata. Dostaje do rąk Keyblade, z którego pomocą ma pozamykać bramy prowadzące z innych światów, a z których to złowrogie istoty zwane Heartless przedostają się z niewiadomokąd, żeby skraść ludziom serca i zawładną ich ciałami. Jednocześnie chcą porwać siedem księżniczek o czystym sercu i wprowadzić w życie swój złowrogi i chytry plan, który pokrzyżować może tylko Sora przy pomocy maga Gepetto w poszukiwaniu Pinokia, pobujamy się z Tarzanem na lianach. Posłuchamy tykania zegara w brzuchu krokodyla polującego na kapitana Haka, polatamy na dywanie Aladyna i przeprowadzimy małe dochodzenie, mające uniewinnić Alicję uwięzioną przez Królową Kier w Krainie Czarów.
Kingdom Hearts to sympatyczna i prosta na pierwszy rzut oka przygodówka z elementami zręcznościówki. Na szczęście po krótkiej chwili okazuje się, że zapożycza sporo elementów z klasycznych rpg-ów Squaresoftu i odnajdujemy się w świecie pełnym sekretów, summonów, czarów, rosnących poziomów doświadczenia oraz coraz lepszych akcesoriów i broni. I tylko sposób prowadzenia walki oraz postacie pokroju pani Miotły czy Tarzana zdradzają, że to niekoniecznie kolejna część w serii FF.
Od czasu Brave Fencera Musashi'ego bardzo chciałem zagrać w kolejną grę Squaresoftu ze zręcznościowym modelem walki. Teoretycznie dał mi ją Dew Prism, ale cały czas wydaje mi się, że był źle zbalansowany. Inaczej jest z Kingdom Hearts. W pełni trójwymiarowa walka rozgrywana w czasie rzeczywistym często niebezpiecznie balansuje na granicy mashera, albo przekracza ją obydwoma nogami, ale zabawa jest mimo to przednia. A w przypadku trafienia na zbyt trudnego przeciwnika wystarczy trochę podlevelować się na słabszych wrogach z innego świata.
Problem z walkami jest tylko jeden. W zasadzie nie trzeba używać w niej taktyki.
W ferworze walki najlepiej sprawdza się nawalanie w przycisk ciosu i zbliżania do wrogów. Kombinacja specjalnych umiejętności oraz autolockowania na wrogach powoduje, że większość walk z mrowiem słabeuszy najlepiej jest przechodzić mashując. Tylko przy walkach z większymi twardzielami oraz licznymi bossami trzeba szukać pięty achillesowej. A i to nie zawsze. Na szczęście na potrzebujących czeka Koloseum wraz ze swoimi licznymi turniejami – tam już trzeba się trochę napocić. Square zadbał o to, aby wizyty w poszczególnych światach różniły się między sobą nie tylko wizualnie. Odnalezienie ukrytej w każdym z nich dziurki od klucza, do której pasuje Keyblade Sory, każdorazowo wymaga nieco innej zabawy. W brzuchu wieloryba jest to bieganie po labiryncie ostro pokręconych korytarzy. W Krainie Czarów – krótkie śledztwo polegające na znalezieniu śladów obciążających Heartless. W dżungli jest sporo motywów platformowych i skakania po lianach plus szukanie pogubionych slajdów.
Przy tej całej różnorodności pojawia się jednak pewien problem – kilkakrotnie gra pozostawia nas w jakiejś lokacji bez żadnej wskazówki co robić dalej albo gdzie iść. I podpowiedzi nie ma żadnych. Trzeba wtedy odwiedzić wszystkie miejscówki i liczyć, że uaktywni to jakąś animację popychającą grę naprzód. Biegamy bez celu szukając jakiegoś śladu. Prawdę mówiąc spodziewałem się, że KH będzie bardziej prowadzić za rękę, ale może to i dobrze, że się zawiodłem.
Jak to w grach Squaresoftu bywa, bohaterowie (Sora, Donald oraz Goofy) zdobywają nowe umiejętności wraz z rosnącymi poziomami doświadczenia.

Kingdom Hearts nie przypadnie każdemu do gustu. Na przykład Gulash wzdryga się na samą myśl o kumplowaniu się z Goofym.

Problem polega jednak na tym, że lwia ich część jest automatycznie wykorzystywana w trakcie walki. Kiedy po dojściu na odpowiedni poziom dochodzi umiejętność Vortex (trafianie dalszych przeciwników) - Sora odpowiednio ładuje cios, gdy przeciwnik jest w odpowiedniej odległości. Ten sam X służy do zadawania najróżniejszych, zdobywanych w miarę awansowania na kolejne poziomy doświadczenia, ciosów. Tylko część z nich wybieramy ze specjalnego, łatwego do nawigacji menu, a reszta wchodzi automatycznie w zależności od momentu zadania, odległości od wroga itd. Krótko mówiąc osoby o masherskim zacięciu poczują się jak w domu.

To, co dzieje się na ekranie podczas walki można nazwać tylko jednym słowem. Szaleństwo. Wrogowie śmigają na wszystkie strony wrogowie, sypią się kuleczki ze zdrowiem, kryształki z kasą, a kamera wariuje próbując wszystko pokazać. Nie zawsze się jej to udaje, ale najczęściej nie ma z tym większych problemów. Przynajmniej ja nie miałem. W tym całym chaosie dobrze odnajdują się nasi współpracownicy - Donald i Goofy. Są zresztą, trzeba przyznać, całkiem nieźli. Rzeczywiście potrafią pomóc w walce, a w dodatku jest specjalne menu pozwalające zdefiniować metodykę ich działań. Czy mają atakować wroga normalnie czy specjalnymi atakami, czy używać przedmiotów pomocniczych, jak często i tak dalej. To mogło być bolączką Kingdom Hearts, ale na szczęście tak się nie stało.

Osoby przywykłe do ślamazarnego tempa walk z FF'a mogą mieć kłopoty z odnalezieniem się w tempie z KH, zwłaszcza dlatego, że podczas korzystania z menu akcja nie zatrzymuje się ani na chwilę. Aby dotrzeć do bardziej zaawansowanych opcji w rodzaju wyboru konkretnego summona należy rozwinąć dwa menusy, co w trakcie ucieczki po arenie, po której lata też wielki demon, pragnący nas pożreć, potrafi być kłopotliwe. Poza tym mija czas od rzucenia czaru uzdrawiającego czy użycia napoju leczącego do samego wykonania, więc trzeba mieć się na baczności. Ja uważam, że to dobry system, który pozwoli znowu poczuć trochę emocji podczas walk.

Elementy finalowe już wymieniałem. Z postaci jest Cid, Cloud, Squall - który przechrzcił się na Leona, Yuffie, Aerith i Sephiroth. Do tego dochodzą nazwy statków - w grze do poruszania się między światami służą gumistatki budowane z gumiklocków znajdywanych

przy różnych okazjach. Niestety, zabawa z gumistatkami jest zbyt rozbudowana jak na rolę jaką odgrywa w grze i nie jest nawet w połowie tak ciekawa jak blitzball z FFX czy nawet Tetra z FFVIII i FFIX. Samo latanie stateczkiem zmienia na chwilę Kingdom Hearts w nudnego i prostackiego shooterka z kiepską, niegodną PS2 grafiką. Na szczęście wygląd całej reszty - z małymi detalami kilku postaci, jest na bardzo przyzwoitym, choć zwykle mocno zdeformowanym poziomie. Co ciekawe KH udaje się całkiem sprawnie przemknąć przez wszystkie te znane z filmów Disneya światy. Z prawdziwym wdziękiem. Pomimo różnorodnej stylistyki filmów i wyglądu postaci, Sora, Donald i Goofy wpasowują się zarówno w klimat Krainy Czarów, miasta Agobah z Aladyna, jak i dżungli z Tarzana. Co najważniejsze w większości odwiedzanych światów do naszej drużyny dołączają się postacie z danego terenu. Możemy podmieniać je na jednego z członków naszej ekipy i czasami jest to naprawdę świetne wyjście - Aladyn czy Tarzan są na wczesnym etapie zabawy bardzo wartościowymi i potężnymi sojusznikami. Należy jednak pamiętać o tym, że to Donald i Goofy towarzyszą nam przez większość gry więc dobrze jest, żeby ich poziom doświadczenia nie odbiegał zanadto od pozostałych. Grafika i dźwięk w grze są na wysokim poziomie, szczególnie istotne jest wykorzystanie głosów znanych amerykańskich aktorów do odegrania głównych ról bohaterów - w pierwszoplanowej roli mały Osment znany między innymi z „Szóstego Zmysłu".

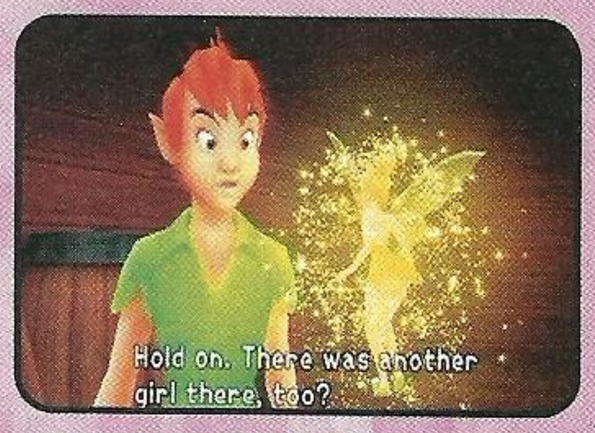
Nie sposób też przyczepić się do fabuły gry - jest nadspodziewanie lekkostrawna i nie traktuje się ze zbyt dużą powagą, a złożenie niektórych postaci - w tym przyjaciela, a zarazem rywala Sory czyli Riku zasługuje na uznanie. Fajnie wplecione zostały też postacie Squaresoftu, chociaż Aeris nie powinna była ożyć. Przeciwnicy są spoko, bossowie - zróżnicowani

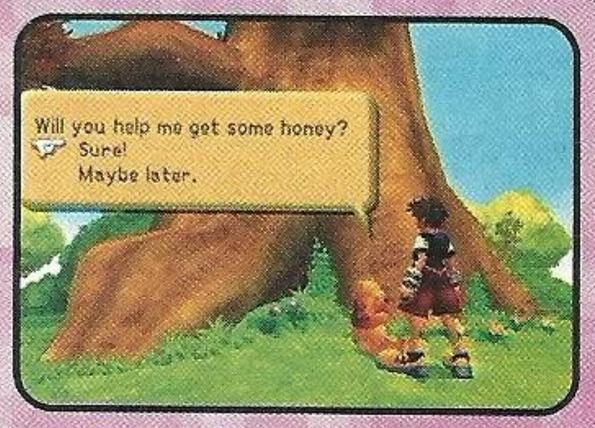
Koloseum jest miejscem, w którym można się konkretnie wyżyć walcząc z coraz trudniejszymi przeciwnikami.

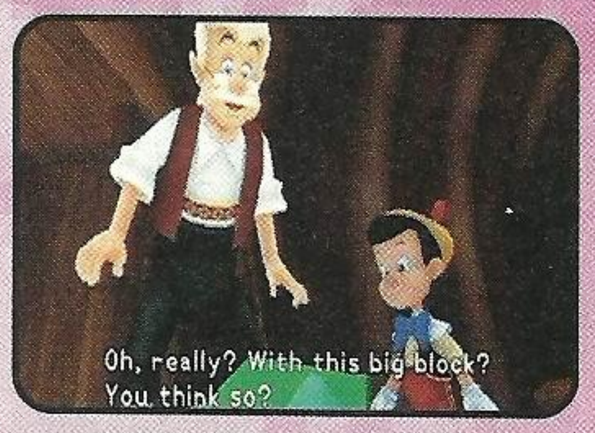
(zarówno stare jak i nowe dzieci Square plus galeria nikczemników z Disneya), a światy i zadania - rozbudowane. No i oczywiście po zdobyciu nowych umiejętności wszystkie światy trzeba odwiedzić ponownie - a to, żeby znaleźć zaginione dalmatyńczyki, a to żeby odszukać karty do książki o Puchatku, a to żeby zebrać najlepsze broni czy kamienie, w których zaklęte są dusze potężnych stworzeń czyli Summonów. Wszystkiego jest tu zabawy na dobre 30-40 godzin. I nie robi się zbyt nudno.

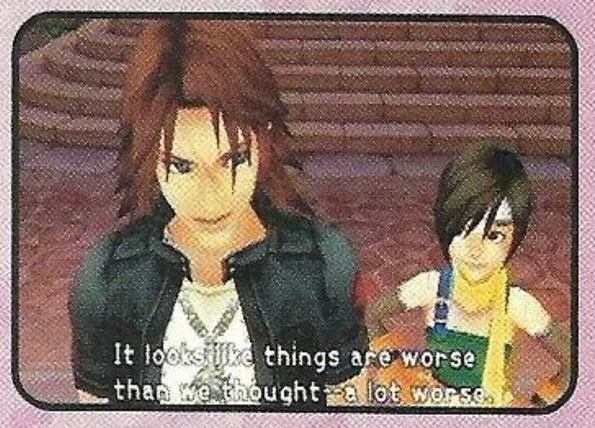
Kingdom Hearts potrafi zwieść swoim dziecinnym wyglądem, ale to naprawdę dobra gra dla fanów dolidnych konsolowych rpg-ów, którym znudziły się już turowe systemy walki.

Banan









Piotruś Pan okazał się wspaniałym towarzyszem przygód dla zdziecinniałego starucha o pseudonimie Banan. Jak będzie z Wami?

PlayStation 2

Przyjemna, ciekawa i miejscami prześliczna gra.

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Square
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.5

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

Grę tę popełniło Bizzarre Creations - autorzy między innymi MSR i Project Gotham Racing. Trzeba powiedzieć, że mają całkiem sprawny silnik graficzny.

Treasure Planet

Jak zbić trochę więcej floty na filmie animowanym? Robimy wysokobudżetową pełnometrażówkę, potem przeznaczamy trochę kasy na grę...

Po filmie, który olśniewa, urzeka i masakruje biedne dzieciaczki, zagania się je do sklepów, gdzie obowiązkowo będą chciały kupić coś dotyczącego swoich obecnych ulubieńców. Obecnych, ponieważ odejdą w zapomnienie po kolejnym filmie z tej lub innej wytwórni.

TP to mieszanka kilku pomysłów. Jest baśniowy świat, w którym ludzie i dziwne wielookie stwory mogą się poruszać między planetami na statkach. Takich z żaglami, żeby nie było wątpliwości. A wiadomo, że tam, gdzie są statki, są i piraci, którzy je rabują. Skąd my to znamy? Oczywiście z książki „Wyspa Skarbów" Stevensona.„Planeta Skarbów" przenosi opisany w powieści świat właśnie do przyszłości. TP opowiada historię pewnego prawego, pięknego i dzielnego młodzieńca, który będzie walczył ze złem wszelakim (blah, blah, blah) i ogólnie stanie na wysokości zadania. Nie pozostaje nam nic innego, jak pomóc mu w rozwiązaniu kilku problemów i skopaniu tyłków kilku złych facetów.

TP na PS2 to platformówka, jakich już wiele. Między levelami powtykane są na siłę urywki filmu (wiadomo, reklamy nigdy za wiele). Dobra. Zaczynam zabawę, nie mija 30 sekund i coś mi tu nie gra. To miała być Treasure Planet, a nie beta Jak & Daxter. Wszystko w TP (no, prawie) jest bezczelnie zerżnięte z gry Naugthy Dog. Przed Wami jedyny w swoim rodzaju opis tej gry pod kątem podobieństw z przepięknym dziełem tamtej firmy.

Bohater pokracznie sobie biega, a skacze jeszcze dziwniej. Jest w stanie przywalić z pięści lub kopnąć z obrotu. Koło niego ciągle kręci się różowy, gadający balon, posiadający zdolność zmieniania formy. Przy okazji każdego dialogu próbuje zmieniać się tak, aby rozśmieszyć widza. Ale nie wychodzi mu to zbyt dobrze. Podbiegamy do znajomego żeglarza, a on wyjaśnia nam krótko, co należy wykonać w danym miejscu. Zadania są najróżniejsze, ale zawsze chodzi o to samo - należy odblokować „bekon". Bekon to duża żółta parówa, która przy otwieraniu rozbłyska i w ogólnie fajnie wygląda (jak na żółtą parówę, oczywiście).

Jest zbieranie śmieciuszków, rozwalanie skrzyń i... Pogoń za dziwnym stworem, będącym skrzyżowaniem kangura z dinozaurem. Każdy poziom jest otwartym światem. Czasami trzeba utorować sobie drogę, żeby przejść dalej, a czasami można zrobić to od razu. Tylko najpierw wypadałoby wykonać zadanie, które jest przed nami. Na kolejny poziom możemy dostać się po otworzeniu odpowiedniej liczby „bekonów" (nawet nie wiecie, jak bardzo podoba mi się to określenie), ale nigdy nie muszą to być wszystkie z nich. Oprócz poziomów czysto platformowych, TP oferuje także ścigałkowe. W filmie bohater ślizgał się i wykonywał karkołomne ewolucje na desce z żaglem słonecznym. Tu śmigamy na identycznym sprzęcie. Na trasie zazwyczaj mamy kilkadziesiąt złotych okręgów i kilka zielonych sfer do zebrania. W ten sposób poznajemy otoczenie. Zajmuje nam to kilka okrążeń, po których gra proponuje jazdę na czas! Jedziemy więc trzy okrążenia i w końcu będziemy mogli przejść dalej.

Choć uważam, że poziomy, na których można porozbijać się z deską uczepioną do nóg są najlepszym elementem TP, to jeżdżenie na tej samej trasie dziesięć razy pod rząd wcale mnie nie bawiło. Ale nigdy nie zgadniecie, jak autorzy postanowili rozwinąć pomysł z deską. Otóż niektóre takie levele nie są wąskimi trasami, ale otwartymi lokacjami, na których należy wykonywać zadania. Znowu jest zbieranie wszelakich śmieci, ale – uwaga innowacja – można wykonywać ewolucje. Dla przykładu wskakujecie na rurkę i grindujecie! Oryginalność w pełnym tego słowa znaczeniu. Jest też możliwość gonienia przez zamykające się okręgi czy też pływania...

Widzicie „drobne" podobieństwa do J&D? Tak, TP jest prawie idealną kopią tejże gry. A że kopie zazwyczaj są gorsze, to i tak jest w tym przypadku. Już nie mówię o jakości zabawy, ale żeby sama grafika była aż tak wyprana z kolorów? J&D przynajmniej był kolorowy i miał baśniowy wystrój. A tu? Wydaje mi się, że twórcy ograniczyli się do jednego koloru użytego w różnych odcieniach. Światy choć rozległe i tak są mniejsze i mniej szczegółowe od tych w J&D. A dźwięki choć poprawne nie mają w sobie nic ciekawego. I znowu – pamiętacie rewelacyjne gadki Daxtera?

Powiem może tak. Jeśli ktoś obejrzy film i zagra w grę, a nie miał styczności z J&D, to prawdopodobnie będzie miał satysfakcję z obcowania z Treasure Planet. Jeżeli jednak graliście w J&D, to TP będzie dla Was popłuczynami po tamtej grze. Zresztą tak jak dla mnie. Ten tytuł nie będzie nawet wart czasu, który przy nim spędzicie. Bo po co grać w podróbki? Lepiej jeszcze raz przejść oryginał...

Ale nie myślcie w moich kategoriach. Recenzja jest tylko spisaniem moich myśli na temat Treasure Planet. Nie lubię podróbek, to fakt, ale drugim niezaprzeczalnym faktem jest to, że TP jest całkiem składną zabawką.

OG

Kolorystyka Treasure Planet jest nieco dziwna, ale chyba zamierzona przez autorów. W innym wypadku... Nie, nie może być innego wypadku.

PlayStation 2

Podróbka Jak&Daxter. Jeśli kochacie takie gry.

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Bizzarre
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mn*

6.9

Silent Scope 3

Wydawca: Konami **Liczba graczy: 1**
Producent: Konami **Konsola: PS2**
Ocena: 4.3

Japończycy mają kuchenki gazowe z pokrętłami ustawionymi pionowo. Nie potrafią się nauczyć obsługi kurków ustawionych poziomo. Nie na ma to siły i już.

Japończycy mają też trzy części gry pod tytułem Silent Scope i w zasadzie można powiedzieć, że wcale się one od siebie nie różnią. Widać firma Konami nie może sobie poradzić ze stworzeniem czegoś nowego. Nie ma na to siły i już. W grze Silent Sope 3 jesteśmy najemnym snajperem, który ima się każdej pracy byle tylko dostać kasę. Tym razem zatrudnia go rząd. Uprowadzono mianowicie pewnego ważnego naukowca i trzeba zinfiltrować wszystkie bazy terrorystyczne, oczyszczając je z buntowniczego śmiecia, a przy okazji odnaleźć i wydobyć z rąk przestępców wzmiankowanego jajogłowca.

Odbywa się to w następujący sposób: Siedem misji do wyboru, startujemy oczywiście od najprostszej. Nasz ludzik ustawia się na dogodnym stanowisku strzeleckim i wypala do wychylających się nieostrożnie przeciwników. Oglądamy sobie szereg budynków widocznych w kadrze i wypatrujemy potencjalnych ofiar. Nagle pojawia się jakaś sylwetka, bierzemy ją na cel, przybliżamy obraz i strzelamy. W zależności od tego w co go trafimy – dostajemy punkty. Im dalej w grze, tym przeciwnicy dostrzegają nas szybciej i sprawniej reagują na spadające ciała swoich kumpli. Jeśli strącimy wszystkich w danej lokacji, nasz bohater przemieszcza się kilkadziesiąt metrów dalej i znów zasadza na wroga. Tak też dzieje się w kółko.

W Silent Scope 3 mamy wbudowane dwie gry: Silent Scope EX – wersję z automatów, oraz „udomowioną" Silent Scope 3. Obie szczerze mówiąc niewiele różnią się pod względem scenariusza i grafiki, choć mnie podeszła bardziej SS EX, ponieważ misje tamtejsze są jakby bardziej urozmaicone. A to przeciwnicy w helikopterach, a to podpływamy nocą do porwanego transatlantyku... coś nowego dzieje się – jak mówi piosenka. Zabawa na joypadzie jest bardzo frustrująca i zwykle nie przynosi zadowalających efektów. Tym niemniej w zależności od tego jak gramy i jak nam idzie, różne są w grze zakończenia, a także odkrywają się ukryte lokacje. Dzięki temu można do zabawy wrócić kilka razy, aż do wyczerpania sekretnych zasobów.

Niestety – mimo to gra jest bardzo słabiutka. Potworna wręcz grafika, sztampowy i nudny scenariusz, a do tego brak jakiegokolwiek rozsądnego podkładu muzycznego czynią z Silent Scope 3 tytuł dla desperatów.

Śmiem twierdzić, że czasy kwadratowych ramion i rąk składających się z prostopadłościanów już dawno się skończyły i nie można tolerować produktów, które na powrót próbują wcielać te archaiczne zasady. Zwłaszcza, że pochodzą z firmy, która wypuściła serię Metal Gear Solid – to do czegoś, u diabła, zobowiązuje, nie? Prosimy więc udać się grzecznie do domów i raz jeszcze zastanowić nad swoim postępowaniem. Jeśli ukaże się kiedyś Silent Scope 4, nie chcielibyśmy mieć przeświadczenia, że po raz czwarty gramy w tę samą grę, a zmieniła się tylko cyferka przy tytule.

Grabarz

Super Bust-A-Move 2

Wydawca: Taito **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Taito **Konsola: PS2**
Ocena: 6.5

Czy jesteś w stanie wymienić choć trzy dobre gry wydane ostatnimi czasy przez Taito? Założę się, że nie! I nie ma w tym nic dziwnego, gdyż ta prężna i niezwykle aktywna niegdyś firma nie ma dziś zbyt wiele do zaoferowania.

Obecnie Taito wydaje mniej lub bardziej udziwnione gierki, z których całkiem spora część znajduje nabywców tylko i wyłącznie w Kraju Kwitnącej Wiśni. Nie da się jednak ukryć, że niektóre z nich to całkiem interesujące pozycje, wzbudzające zainteresowanie także na Starym Kontynencie. Do takich gier należy właśnie SBAM2, która z pewnością nie jest obca posiadaczom PSXów.

Dla tych, którzy nie mieli jednak przyjemności zapoznać się z tym całkiem udanym produktem Taito, już wyjaśniam pokrótce zasady obowiązujące w grze. W trakcie rozgrywki na ekranie pojawia się prostokątna plansza, na której rozmieszczone są różnokolorowe kule. Na dole ekranu siedzi sobie wybrany przez nas stworek obsługujący małą armatkę, która wyrzuca, co jakiś czas, kulki o takich samych kolorach, jak te rozmieszczone na planszy. Twoim zadaniem jest tak operować działkiem, aby połączyć w łańcuch co najmniej 3 kulki tego samego koloru. Jeśli uda Ci się tego dokonać, kulki znikają, a Ty otrzymujesz punkty. Nie byłoby w tym nic trudnego, gdyby nie fakt, że kulki znajdujące się na planszy przesuwają się stopniowo w dół i gdy przekroczą czerwoną linie znajdującą się tuż nad Twoim kanonierem – następuje koniec zabawy! Dla urozmaicenia rozgrywki programiści umieścili na planszy sporą liczbę przeszkadzajek oraz kulek bonusowych, które mają na celu pomóc Ci w walce z „kulkowym żywiołem"!

Muszę przyznać, że w SBAM2 gra się wyśmienicie! Co prawda oprócz wprowadzenia kilku dodatkowych trybów zabawy (gra oferuje: Story Mode, Training Mode, Normal Mode, Classic Mode, Battle itp.) niewiele zmieniło się od czasów SBAM. Mimo wszystko zabawa jest przednia, a gra potrafi przykuć do konsoli na długie godziny! Co więcej, jeśli macie pod ręką kolegę lub koleżankę, zaproponujcie wspólną partyjkę w SBAM2, a na pewno będziecie musieli usuwać ich z domu przy użyciu środków przymusu bezpośredniego! Jak to bywa w przypadku takich gier, grafika i dźwięk są raczej umowne – oprawa audio – video jest na poziomie pierwszej generacji gier z PSX, chociaż nie przeszkadza to zbytnio w odbiorze tej przesympatycznej gierki! Jeżeli miałeś już styczność z poprzednimi częściami SBAM – możesz sobie tę grę darować. Jeśli natomiast właśnie szukasz jakiegoś tytułu, przy którym mógłbyś się spokojnie zrelaksować bez konieczności nadwyrężania szarych komórek, to śmiało atakuj SBAM2!

QOORA

Pac-Man Fever

Wydawca: Namco **Liczba graczy: 1-4**
Producent: Namco **Konsola: PS2**
Ocena: 4.5

No cóż, ja rozumiem, że Gulash od samego początku pragnie udowodnić mi, jak niewdzięczna i uciążliwa może być praca recenzenta gier, lecz wciśnięcie mi Pac-Man Fever do zrecenzowania, to już cios poniżej pasa (ucz się! - gsh).

Ale przecież nikt nie powiedział, że będzie łatwo i przyjemnie! Dobra, dość tego narzekania – przejdźmy do szczegółów. Namco spuściło ostatnio z tonu, o czym świadczy chociażby dosyć chłodne przyjęcie Tekkena 4 przez rzesze graczy. Trzeba jednak wierzyć w Namco i czekać na SC2, który najprawdopodobniej przywróci nam wiarę w talent twórców jednej z najpopularniejszych bijatyk na świecie! Póki co, Namco wydaje jednak crapy pokroju Pac-Mana, nie przejmując się za bardzo opiniami graczy. Pac-Man Fever to w założeniach radosna i kolorowa party game, z flagowymi postaciami Namco w roli głównej. Mamy więc do dyspozycji takich killerów jak Heihachi, Tiger (Tekken), Astaroth (Soul Calibur) i Reiko (Ridge Racer). Oprócz nich, możemy wybrać do zabawy prawdziwe legendy świata gier video, czyli tytułowego Pac-Mana, panią Pac-Man itp. – wszyscy w popularnej ostatnio wersji super deformed.

Zasady gry są proste jak mentalność mojego brata. Na planszy znajdują się kwadratowe pola, po których nasi bohaterowie przesuwać się będą w kierunku mety. Przed każdą turą bierzemy udział w jakiejś prymitywnej minigierce, a osiągnięty przez nas wynik decyduje o liczbie pól, przez które możemy przejść w danej kolejce. Na naszej trasie znajduje się raptem pięć czy sześć rodzajów specjalnych pól, które mogą albo przyspieszyć wędrówkę, albo też opóźnić marsz ku zwycięstwu.

Gafika niegodna jest platformy, na jaką została stworzona. Proste trójwymiarowe środowisko przywodzące na myśl pierwszego Crasha z PSX nie może się podobać wymagającym graczom. Chociaż z drugiej strony, gra tworzona była raczej z myślą o młodszych odbiorcach, którym kolorowa, aczkolwiek prymitywna grafa, może przypaść do gustu. Dźwięki są przeciętnej jakości, a muzyczki przygrywające w trakcie zabawy potrafią się szybko znudzić. Przysłowiowym gwoździem do trumny Pac - Man Fever jest poziom oferowany przez minigierki, które powinny być przecież głównym atutem tej pozycji. Brak jest tu jakiejś inwencji twórczej autorów, a wszystkie zastosowane rozwiązania to mniej lub bardziej udane kopie patentów znanych z innych party games. Bo ile razy można bawić się w bowling, darty, czy wciskać bezmyślnie kombinacje klawiszy na wzór sto razy lepszego Parappy?

Nie kupujcie tej gry – poczekajcie na coś ciekawszego, a jeśli naprawdę nie macie co zrobić a kasą, to lepiej prześlijcie ją na moje konto.

QOORA

Metropolismania

Wydawca: Natsume **Liczba graczy: 1**
Producent: Natsume **Konsola: PS2**
Ocena: 6.0

Ludzie przestają się ze sobą komunikować. Ważny jest tylko Internet i inne media. Potrzebny będzie bohater.

Tak pokrótce przedstawia się fabuła tej pozycji. Cóż, nie widziałem na niebie wielkiego znaku OG, ale jako superrecenzent zjawiłem się, aby wspomóc nieszczęśliwców.

Metropolismania to na wskroś japońska gra. Dlaczego ktoś postanowił ją wydać w krajach anglojęzycznych na zawsze pozostanie dla mnie zagadką. Choć przecież teraz jest moda na wydawanie takich gierek po niższej cenie (pamiętacie Mr. Mosquito?) i pewnie jest to jedyny powód.

Na początku wydaje się to być klon Simsów albo serii Tycoon. Dostajemy kawał wyspy i zaczynamy budować drogi. Po jakimś czasie zaczynają sprowadzać się tu ludzie i budować własne domy. I teraz najlepsze. Gracz nie rządzi tym światem, tylko pomaga mu się kształtować. Polega to na tworzeniu więzi między mieszkańcami miasta. Chodzimy od domu do domu, rozmawiamy z ludźmi i staramy się poznać ich potrzeby. Przy okazji przechodzimy przez kolejne stadia zaufania: nieznajomy, znajomy, kolega, przyjaciel itd. Właśnie od tego wszystko zależy. Jeżeli ludzie będą ufać „Metropolis Makerowi", to zaczną składać na jego ręce prośby i przedstawiać go swoim znajomym. Po pewnym czasie sami zaprzyjaźniamy się z nieporadnymi obywatelami naszej Metropolii i gra zaczyna nas powoli zassysać.

Grafika nie przedstawia się oszałamiająco, ale dobrze pełni swoją rolę. Ot prosty ląd, kilka drzewek, krzywa trawa... Z czasem wszystko powoli zamienia się w tętniące życiem miasto. Dźwięki są typowo Japońskie. jakaś melodyjka z syntezatorka za 100 jenów i piku-piku, jako resztą odgłosów. Najdziwniejsze jest to, że pomimo swej dziwności tytuł ten jest momentami bardzo wciągający, a sam pomysł na gadanie z ludźmi i spełnianie ich zachcianek doskonale zrealizowany. Metropolismania powinna spodobać się fanom Harvest Moona, ale reszta może nie wczuć się w klimat tej produkcji.

OG

POCKET

Kolejny numer GameBoy Magazynu czeka na Was w kioskach! Jeśli interesują Was przenośne konsolki, to pismo właśnie dla Was. Dzięki ankiecie, w której wypowiedzieli się czytelnicy zmieniliśmy masę rzeczy, zaczynając od papieru, a na wyglądzie i sposobie przedstawiania gier kończąc. Spotkacie tam starych znajomych i nowych przyjaciół - do GBM'a piszą między innymi Anek, Pocketienne, Majkel, Marcellus, OC, Pocketto, Tomex i Gulash. W nowym numerze nadrabiamy zaległości i recenzujemy ponad 40 gier! Zapraszamy serdecznie.

- news - news - news - news - news -

Jest balistycznie
Ecks vs. Sever powraca. W drugiej części znów będzie okazja postrzelać, pobiegać i trochę nad tym pomyśleć. Ballistic: Ecks vs. Sever będzie się różnić od pierwowzoru: nie będzie pierwszym shooterem fpp na GBA. Oczywiście, to nie jedyna zmiana. Teraz wybór jednego z dwojga agentów zaowocuje całkowicie innym terenem do zwiedzenia. Co więcej, można będzie wspinać się po drabinach oraz ręcznie celować, bez użycia autocelowniczka.

Lód w kieszeni
...Bo oto nadchodzi NHL Hitz 2003 na naszą ulubioną przenośną zabaweczkę. Po kilku mocno kiepskich grach traktujących o hokeju, nareszcie jest nadzieja na coś lepszego. W NHL Hitz są bowiem do dyspozycji wszystkie bieżące składy z ligi, dwa tryby rozgrywki, nie licząc gry po linku, oraz konkretna grafika. No, a poza tym, żwawa i dobra gra sportowa na przenośną konsolę to wszystko, czego można wymagać.

Rubiny, szafiry...
Od prostych barw podstawowych Pokemony przeszły długą drogę. Wiadomo już, że pokraki pojawią się na GBA. Nowa wersja da wszystkim pokefanom możliwość gry w trybie multiplayer. Tak, teraz cztery osoby będą mogły wejść na arenę i powalczyć dwa na dwa. Poza tym, mapa będzie lepiej wyglądać i można będzie ją dowolnie skalować. Jeśli jednak chodzi o sam wygląd gry oraz areny podczas pojedynków, nadal bez większych zmian.

Pazur na ekranie
Wolvie pojawi się na GBA (oraz wszystkich innych platformach) w grze poświęconej tylko niemu. Ponieważ został tak podle potraktowany (kto nie wie jak – niech poczyta komiksy albo, jeśli już musi, obejrzy film), będzie się mścić. Dlatego też tytuł gry to Wolverine's Revenge. Będzie to gra akcji – i tu nasza wiedza chwilowo się kończy. Obstawiam jednak, że będzie to coś w typie Spideya – biegi, skoki, strzał w nos, zbieranie powerupów. Nie zapomnimy napisać, jeśli tylko dowiemy się czegoś więcej o Rosomaku.

Więcej od Blizzarda... a może i nie
Blizzard ogłosił, że poza Lost Vikings wyda na GBA jeszcze Blackthorne oraz Rock N' Roll Racing. Oba tytuły to konwersje ze SNESa. Pierwszy tytuł, Blackthorne, to przygodówka z dużą ilością akcji. W zasadzie, akcja z odrobiną przygody – jako Nigel Blackthorne trzeba będzie powalczyć z hordami potworów na ich ojczystej planecie. Rock N' Roll Racing to z kolei wyścigi połączone z rozwałką samochodów, z opcją gry dwuosobowej, po linku. Bardzo się to nam podoba.
Niestety, zła wiadomość jest taka, że Vivendi Universal, właściciel między innymi Sierry i Blizzarda, pozbywa się wszystkich firm developerskich. Powód? Ogromne straty finansowe. Nie brzmi to dobrze. Liczmy na to, że jednak nic złego się nie stanie i zobaczymy te gry. Oraz wiele innych.

Tolkien razy trzy
Tego można się było spodziewać – licencja stała się gorąca. Zatem trzy gry, tylko na GBA, nie licząc innych, to i tak średni wynik. Pierwsza z nich, Fellowship of the Ring, to klasyczny erpeg. Graliśmy już w niego i, co tu dużo gadać, nie jest to najlepszy tytuł tego gatunku. Opowiada bowiem historię znaną nam z pierwszego oraz połowy drugiego tomu cyklu – Frodo zbiera koleżków i wybiera się w kierunku Mordoru, aby tam zniszczyć pierścień. Dla fanów tego uniwersum będzie to, obawiam się, nuda na maksa, bo jeśli wiesz, co się zdarzy z dokładnością do każdej potyczki na drodze, to jaki jest sens w ogóle grać? Z drugiej strony, są też ludzie nie znający tej historii - chociaż po rekordowych wynikach oglądalności pierwszej części filmu nie zostało ich już zbyt wielu, zwłaszcza wśród potencjalnych nabywców gry. Pomijając jednak znajomość (lub nie) fabuły – sama jakość gry nie jest najlepsza. Postacie błąkają się jak pijane, grafika jest całkowicie pozbawiona zjawiska perspektywy, a interakcja z postaciami i przedmiotami dokonuje się tylko jeśli naciśnie się przycisk A przy zapalonej ikonce rozmowy.

Drugi tytuł to The Hobbit. Tym razem głównym bohaterem jest Bilbo Baggins. Gra będzie przygodówką z elementami akcji – może to i lepiej, kolejny kiepski rpg po prostu zatłukłby ten temat. A tak, Bilbo będzie walczyć z ponad czterdziestoma typami wrogów, uciekać po rozległej i w pełni oddającej tereny z książki mapie, podkradać się oraz rozwiązywać zagadki typu „przesuń kamień". Eeee, dzięki. Cóż, liczy się pomysł, ale do obejrzenia gry w akcji jeszcze trochę czasu – z tego, co wiemy, nie pojawi się przed Gwiazdką. Twórcy zapowiadają liczne podobieństwa do klasycznej Zeldy, ale mam mieszane uczucia. Zresztą, spójrzcie na te obrazki.

Ostatni zapowiedziany na GBA tytuł to The Two Towers. I ten chyba ma szansę najbardziej przypaść do gustu ogółowi graczy, a nie tylko tym, którzy w ciągu ostatnich sześciu miesięcy zmienili nicka na Aragorn, Frodo albo Nazgul. The Two Towers ma bowiem być action-rpg typu Diablo, i mówimy o pierwszej części tej gry. Zatem co nas czeka? Młocka. I to taka, jaką konsolowcy rzadko mają okazję zobaczyć, a posiadacze GBA to już w ogóle mogą się wypchać – do tej pory niczego takiego nie było. Ale do rzeczy: w grze można się wcielić w jedną z pięciu postaci: Frodo, Eowyn, Legolasa, Aragorna lub Gandalfa. Każda z nich ma do przejścia trzydzieści pięć misji, co – według twórców – powinno zająć jakieś szesnaście godzin. Ze słów tychże twórców wynika też, ze misje w wykonaniu Aragorna będą się różnić od misji Legolasa (i innych) czymś więcej, niż tylko kolorem włosów postaci biegającej po ekranie.
Kolejna dobra rzecz to możliwość rozwijania u każdej z postaci umiejętności – najciekawszą z nich ma być przyzywanie. Gandalf przywoływać będzie wielkiego orła, Aragorn – Gimliego lub Legolasa...
Zapowiada się świetna zabawa. Oczywiście, każda z postaci będzie miała inną broń, co zaowocuje koniecznością zmiany taktyki, w zależności od tego, kim się gra.
Żeby dołożyć jeszcze jedno podobieństwo do Diablo – w grze znajdować się będą bronie, o losowo generowanych możliwościach oraz nazwach. I tak – będzie można się zdobyczami wymieniać po linku z kolegą. A skoro link, to i gra dla dwóch osób, w trybie kooperatywnym, na terenach z dwóch spośród pięciu aktów gry.

Po przejściu całej gry w singlu i zebraniu wszystkich artefaktów odsłoni się trzeci poziom do trybu multi.
Nie ma co kryć – The Two Towers ma największy potencjał z trzech opisanych tu gier. Zapowiada się na dobry tytuł, a więcej niż dobry licencjonowany tytuł. Osadzenie gry w świecie tolkienowskim tylko podniesie jej sprzedaż. Premiera już niedługo. Nie wiem, jak Wy, ale ja już wiem, co sobie kupię pod choinkę.

TOCA Pro Race Driver PS2

Wszystkie samochody
Wpisz "XKIMCF" w menu Bonus.

Wszystkie trasy
Wpisz "QTRIKX" lub "TMYTKO" w menu Bonus.

Trasy Pro Race Driver
Wpisz "LQJFFA" w menu Bonus.

Brak zniszczeń
Wpisz "IHHBIV" lub "OATRYU" w menu Bonus.

Alternatywne prowadzenie samochodu
Wpisz "VIBAKH" w menu Bonus.

Burnout 2 PS2

Pościg dla dwóch graczy
Wygraj w Pursuit 3

Samochód Ed'a
Ukończ Driving 101 ze złotymi medalami.

Dopała na starcie.
Podczas odliczania przed wyścigiem trzymaj X, przyciśnij na moment Kwadrat (cały czas trzymając X). Zaczniesz palić gumę. Trzymaj X, a na mgnienie oka przed GO!, puść i wciśnij ponownie. Potrenuj chwilkę, a dojdziesz do perfekcji i za każdym razem będzie mógł ruszać z turbo.

Kelly Slater's Pro Surfer PS2

Cheat mode
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 714-555-8092. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Wszystkie plaże
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 619-555-4141. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Wszystkie poziomy
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 328-555-4497. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Wszyscy surferzy
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 949-555-6799. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Wszystkie stroje
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 702-555-2918. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Wszystkie triki
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 626-555-6043. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Zawodnicy:
Freak
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 310-555-6217. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Rainbow
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 818-555-5555. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Tiki God
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 888-555-4506. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Tony Hawk
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 323-555-9787. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Travis Pastrana
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 800-555-6292. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Maksymalne statystyki
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 212-555-1776. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Idealny balans
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 213-555-5721. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Wyższe skoki
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 217-555-0217. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Widok FPP
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 877-555-3825. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Wykręcona grafika
Wybierz opcję "Cheats" w menu „Extras". Wpisz 818-555-1447. Powinien ukazać się napis "Unlocked".

Need For Speed Hot Pursuit 2 PS2

Aston Martin V12 Vanquish
W głównym menu naciśnij: R2, Prawo, R2, Prawo, Trójką, Lewo, Trójkąt, Lewo. Powinno pojawić się potwierdzenie.

BMW Z8
W głównym menu naciśnij: Kwadrat, Prawo, Kwadrat, Prawo, R2, Trójkąt, R2, Trójkąt. Powinno pojawić się potwierdzenie.

Chevrolet Corvette Z06
W głównym menu naciśnij: Lewo, R2, Lewo, R2, L1, R1, L1, R1. Powinno pojawić się potwierdzenie.

Ferrari F50
W głównym menu naciśnij: L1, Trójkąt, L1, Trójkąt, Prawo, L2, Prawo, L2. Powinno pojawić się potwierdzenie.

Ferrari F550
W głównym menu naciśnij: L1, Kwadrat, L1, Kwadrat, Prawo, R1, Prawo, R1. Powinno pojawić się potwierdzenie.

Ford Pursuit Mustang Cobra R
W głównym menu naciśnij: Lewo, Kwadrat, Lewo, Kwadrat, R2, R1, R2, R1. Powinno pojawić się potwierdzenie.

Ford TS50
W głównym menu naciśnij: Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, R2, Kwadrat, R2, Kwadrat. Powinno pojawić się potwierdzenie.

HSV Coupe GTS
W głównym menu naciśnij: L1, L2, L1, L2, R1, Trójkąt, R1, Trójkąt. Powinno pojawić się potwierdzenie.

Lamborgini Diablo 6.0 VT
W głównym menu naciśnij: Prawo, R2, Prawo, R2, R1, L1, R1, L1. Powinno pojawić się potwierdzenie.

Lotus Elise
W głównym menu naciśnij: Trójkąt, R2, Trójkąt, R2, Lewo, Kwadrat, Lewo, Kwadrat. Powinno pojawić się potwierdzenie.

McLaren F1
W głównym menu naciśnij: Trójkąt, L1, Trójkąt, L1, R1, Lewo, R1, Lewo. Powinno pojawić się potwierdzenie.

McLaren F1 LM
W głównym menu naciśnij: Kwadrat, L1, Kwadrat, L1, Trójkąt, Prawo, Trójkąt, Prawo. Powinno pojawić się potwierdzenie.

Mercedes CLK GTR
W głównym menu naciśnij: R2, R1, R2, R1, Lewo, Trójkąt, Lewo, Trójkąt. Powinno pojawić się potwierdzenie.

Porshe Carrera GT
W głównym menu naciśnij: Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, R1, R2, R1, R2. Powinno pojawić się potwierdzenie.

Buffy the Vampire Slayer Xbox

Nieskończone zdrowie
W menu „Extras" naciśnij: Y, White, Black(2), White, Y, Black(3), Y(3). Jeżeli wklepiesz prawidłowo usłyszysz krzyk.

Slayer power
W menu „Extras" naciśnij: Y(3), B(3), Y, White, Black(2), White, Y. Jeżeli wklepiesz prawidłowo usłyszysz krzyk.

Dark Buffy w Arena Mode
W menu „Extras" naciśnij: Black, White, Y(2), Black(2), White, Black(2), White, Black(2), White, Black(3), White(2). Jeżeli wklepiesz prawidłowo usłyszysz krzyk.

Dodatkowe areny
W menu „Extras" naciśnij: Y(2), White, Black(2), Y(5), White, Black - aby odblokować cztery ukryte areny w Arena Mode. Jeżeli wklepiesz prawidłowo usłyszysz krzyk.

Multiplayer story mode
Uruchom kod „Dodatkowe areny". Wybierz którąkolwiek arenę, a następnie wyjdź z niej. Załaduj zasejwowaną wcześniej grę w Story Mode. Naciśnij „Start" na drugim padzie w momencie, gdy jedna z głównych postaci bierze udział w starciu. Jeżeli więcej niż jedna postać bierze udział w starciu naciskaj "Start" aby wybrać jedną z nich. Teraz za pomocą drugiego pada możesz kontrolować taką postać. Naciśnij „Back" na drugim padzie, aby zakończyć kontrolowanie jej. Tym sposobem można też kontrolować bossów.

Zdrowie
Gdy startujesz zaraz po checkpoincie, a masz mało życia, to spróbuj specjalnie się zabić. Gdy gra „wskrzesi" cię przy tym chceckpoincie, będziesz miał dwukrotnie więcej życia niż poprzednio.

Robotech: Battlecry PS2/Xbox

Niezniszczalność
Wejdź w trening i zniszcz tylko dwa cele. Potem wyjdź z treningu i zacznij Story Mode. Jesteś niezniszczalny.

Medale
Bronze Cross
Zniszcz 50 Battle Pods.

Distinguished Service
Ukończ misję „Enemy Within". Odblokujesz również barwy mecha Rick.

Gold Cross
Zdobądź Silver Cross i zniszcz 100 Battle Pods.

Gold Nova
Ukończ trzy razy misję „Vengeance".

Jolly Roger
Ukończ trzy razy misję „Party Crashers". Odblokujesz również barwy mecha Skull Leader.

Master Airman
Zniszcz 100 Fighter Pods.

Meritorious Service
Ukończ misję „Force of Arms". Odblokujesz również barwy mecha Izzy.

R.D.F. Flying Ace
Wypełnij wymagania podane przy Master Airman. Odkryjesz również planszę Debris Field w Versus Mode, a także barwy mecha Max.

R.D.F. Starburst
Ukończ wszystkie misje z bossami dwa razy. Odkryjesz również planszę Flood City w Versus Mode.

R.D.F. Supernova
Wypełnij wymagania podane przy Gold Nova. Odkryjesz również planszę City In Space w Versus Mode, a także barwy mecha Patriot.

Robotech Marksman
Załatw 50 Nousjadel-Ger w trybie Sniper Mode. Odkryjesz również barwy mecha Stealth.

Silver Cross
Wypełnij wymagania podane przy Bronze Cross i zniszcz 75 Battle Pods.

Silver Shield
Używając VF-1A ukończ misję „Graveyard". Odkryjesz również planszę Graveyard w Versus Mode, a także barwy mecha Miriya.

Southern Cross
Wypełnij wymagania podane przy Gold Cross. Odkryjesz również plansze Factory i Armored Valkerie w Versus Mode.

Superior Defense
Ukończ misję „Attrition". Odkryjesz również planszę Graystone w Versus Mode.

Titanium Medal of Valor
Ukończ misję „Knife's Edge". Odblokujesz również VF-1J w trybach Story i Versus.

Tuna Head
Załatw 50 Del Regults. Odblokujesz również Queadluun-Rau w Versus Mode.

Wolf Leader
Ukończ misję „To The Death". Odblokujesz również VF-1R w trybach Story i Versus, a także barwy mecha Wolf.

Naładowanie broni w Sniper Mode
Wejdź w Sniper Mode i trzymaj Fire. Gdy broń się naładuje, wyjdź z Sniper Mode trzymając cały czas Fire. Gdy następnym razem będziesz chciał wejść w Sniper Mode, trzymaj Fire podczas przełączania się, a nie będziesz musiał czekać na naładowanie się broni.

Terimnator Dawn Of fate PS2

Zoom przy strzelaniu z działka
Gdy używasz działka stacjonarnego naciśnij L3 aby przybliżyć obraz.

Zoom w zwykłej broni
W większości normalnych broni można przybliżyć obraz. Wystarczy nacisnąć R1.

Łatwe punkty Skynet Tech
Gdy zoomujesz, celuj w kark przeciwnika. Większości robotów odpadnie głowa przy celnym strzale, a każdy taki strzał wart jest punkty Skynet Tech.

Superman SOA PS2

Cheat mode
Wpisz "MXYZPTLK" w podmenu Cheat Codes w menu Options.

Nieskończone zdrowie
Wpisz "SMALLVILLE" w podmenu Cheat Codes w menu Options.

Nieskończone supermoce
Wpisz "JOR EL" w podmenu Cheat Codes w menu Options.

Wszystkie filmy FMV
Wpisz "LANA LANG" w podmenu Cheat Codes w menu Options.

Wszystkie biografie
Wpisz "LARA" w podmenu Cheat Codes w menu Options.

Expert mode
Wpisz "BIZZARO" w podmenu Cheat Codes w menu Options.

Baldur's Gate Dark Alliance PS2

Cheat mode
Podczas gry przytrzymaj R2 + L1 + Lewo + Trójkąt i naciśnij Start. Pojawi się menu z "Invincibility" (niezniszczalność) oraz "Level Warp" (przeskakiwanie poziomów).

Graj Drizztem Do'Urdenem
Trzymaj L1 + R1 i wciśnij X + Trójkąt w głównym menu, albo wybierz "New Game", jedną z trzech postaci i trzymaj R1 + R2 + L1 + L2 dopóki gra się nie załaduje. Jeszcze jedną metodą jest ukończenie gry na poziomie trudności Extreme.

Poziom trudności Extreme
Ukończ The Gauntlet

Soccer Slam Xbox

Maksymalny power
Wklep: L, R, Lewo, Prawo, Y(2) na ekranie tytułowym.

Nieskończone turbo
Wklep: L, R, Prawo, Góra, X(2) na ekranie tytułowym.

Wielkie łby
Wklep: R, L, Góra(2), Y(2) ekranie tytułowym.

Mocne starcia
Wklep: L, R, Góra(2), X, Y na ekranie tytułowym.

Nieskończony spotlight
Wklep: L, R, Dół, Prawo, Y, X na ekranie tytułowym.

Wszystkie alternatywne zespoły
Wklep: X, Y, Dół(4) na ekranie tytułowym.

Wszystkie stadiony
Wklep: R(2), Prawo(2), Góra(5), X(2) na ekranie tyt.

Przedmioty zawodników:
Angus
Wklep: Lewo, X, Prawo, X, Góra na ekranie tytułowym.

Arsenault
Wklep: Lewo, Y, Góra, Y, Dół na ekranie tytułowym.

Boomer
Wklep: Lewo, Y, Lewo, X, Góra na ekranie tytułowym.

Dante
Wklep: Lewo, X, Prawo, Y, Lewo na ekranie tytułowym.

Djimon
Wklep: Lewo, Y, Dół, Y, Góra na ekranie tyt.

Hitman 2

Siedział w ciemnym rogu pokoju. Nie widziałem dokładnie jego twarzy, ale bez problemu stwierdziłem, że jest całkowicie łysy i ubrany w gustowny czarny garnitur.
Od kiedy wszedłem do pokoju nie odezwał się ani razu. Chciałem przerwać niezręczną ciszę, ale nie wiedziałem co powiedzieć. Zresztą, czy ktoś z Was wyrywał by się przy kimś takim z gadkami w stylu: „Cześć stary, jak leci?".
- Po co nalegałeś na wywiad skoro się nawet nie odzywasz?
- Nie.. Nie wiedziałem czy już mogę zaczynać.
- Więc co chcesz wiedzieć?
- Może zacznij od samego początku.
Wywiad przeprowadził OG.

Klasztor

Wyszedłem ze swojego pokoju i porozmawiałem z ojcem Vittorio. Później miałem się jeszcze z nim spotkać, ale wcześniej skierowałem się do ruin, aby trochę potrenować. Rozerwałem się trochę i skierowałem po schodach na mały dziedziniec. Przekroczyłem drzwi po prawej i w budynku wszedłem na górę. Wybrałem drzwi po lewej, a później te po prawej. Znalazłem się w kościele. Wkroczyłem do konfesjonału. Po wyznaniu moich grzechów zostałem tam jeszcze przez jakiś czas, aby w spokoju pomodlić się. Wyszedłem na zewnątrz i zobaczyłem dziwną paczkę. Myślałem, że uciekłem od swoich demonów, ale przeszłość dopadła mnie szybciej niż się tego spodziewałem. Pobiegłem do swojej chaty. Skontaktowałem się ze starymi znajomymi i zabrałem co trzeba. Skierowałem się do szopy, zgarnąłem strunę i binokulary. Wróciłem do swojej chaty i skorzystałem z laptopa.

Anathema

Pierwsza misja była tylko rozgrzewką.
Musiałem:
- zabić Dona
- wykraść klucz do celi
- uratować ojca Vittorio
- uciec

Sposobów na przejście każdej misji zawsze było kilka, ale ja wybierałem ten najłatwiejszy i o tym opowiem.
Mogłem wejść na trzy sposoby. Pierwszym było załatwienie listonosza i przebranie się za niego (musiałem pamiętać także o kwiatach). W takim wypadku musiałem zakamuflować giwery, ponieważ przed główną bramą stali ochroniarze, sprawdzający każdego, kto chciał wejść. Drugi sposób na „dostawcę owoców". Tu należało pobiec w prawo i stanąć obok samochodu. Zaczaić się i wykończyć pana struną. Zaciągnąć ciało w odpowiednie miejsce i przebrać się za niego. Włożyć spluwę do skrzynki z owocami i powoli ruszyć przez podwórze, aby strażnicy nie nabrali podejrzeń. Skierować się w stronę wejścia do podziemi. I następnie odszukać Dona w budynku. Tu jednak było zbyt dużo kombinowania, więc wybrałem trzeci sposób. Poza tym lubię roboty ciche i „czyste". Na wprost miałem strażnika, który pilnował małego wejścia. Popatrzyłem na mapę i poczekałem aż wyjdzie. Kiedy podszedł do drzewa wykończyłem go struną (pistolet z tłumikiem też mógł się nadać). Przebrałem się za niego i wszedłem na podwórze. Starałem się iść z dala od strażników i nie biec. Przeszedłem na tył domu i skorzystałem z małych drzwi w murze. Ominąłem basen i podszedłem do drabiny. Wdrapałem się na górę i przeszedłem w stronę balkonu. Skorzystałem z małej kładki, aby dostać się na balkon i spojrzałem na mapę. W pokoju stał Don. Wpadłem tam i wykończyłem drania. Zabrałem klucz do celi i wróciłem na dach. Przeszedłem w prawo i zeskoczyłem blisko wejścia do podziemi. Wszedłem tam i otworzyłem celę. Niestety była pusta. Wybiegłem na zewnątrz i ulotniłem się z posesji. Przebiegłem przez bramę (znaczek na mapie), aby jak najszybciej oddalić się od tego miejsca. Po akcji poszedłem do zbrojowni (zresztą prawie zawsze tak robiłem). Zabrałem najpotrzebniejszy sprzęt i pobiegłem do szopy. Skorzystałem z laptopa i przedostałem się do...

St. Petersburg Stakeout

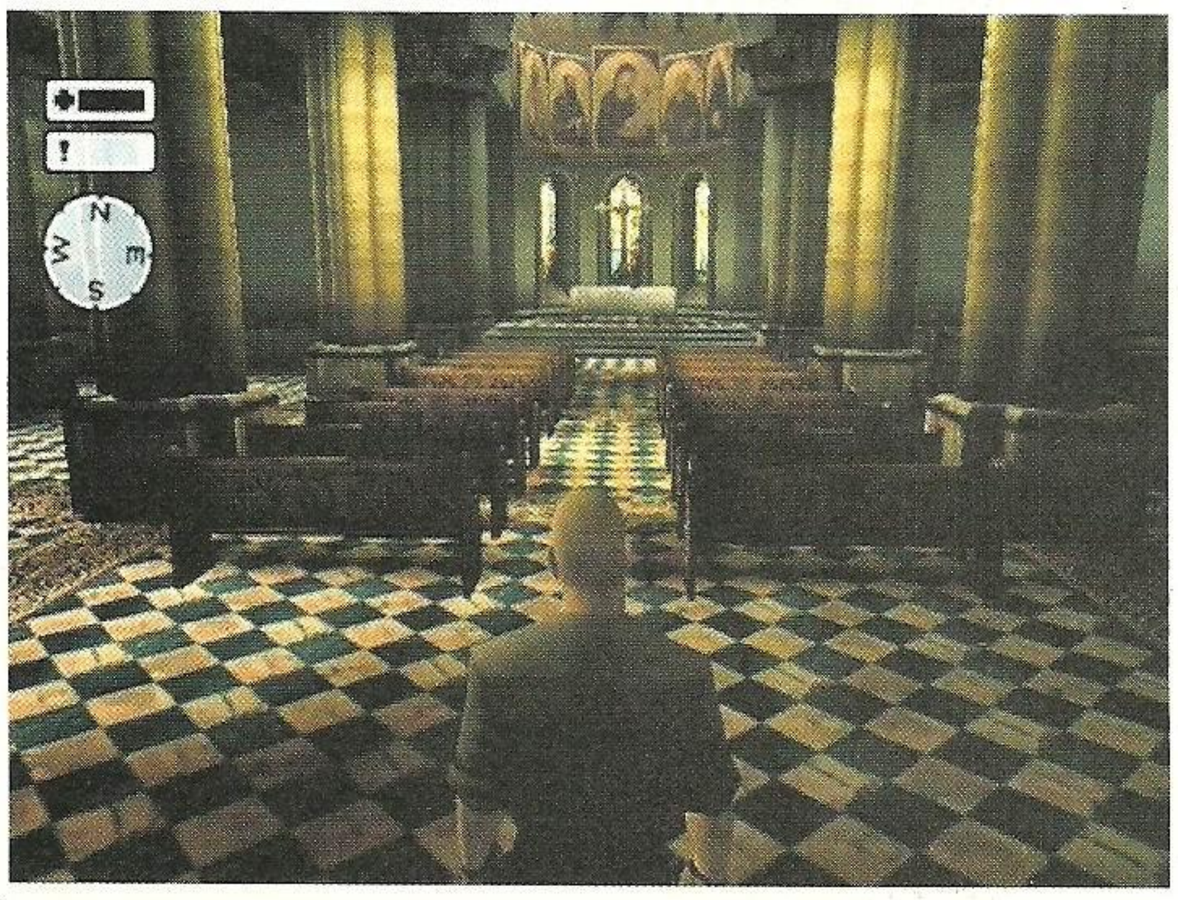
Na tej akcji musiałem:
- zabić generała
- nie zranić nikogo innego na zebraniu
- wrócić cały do pociągu

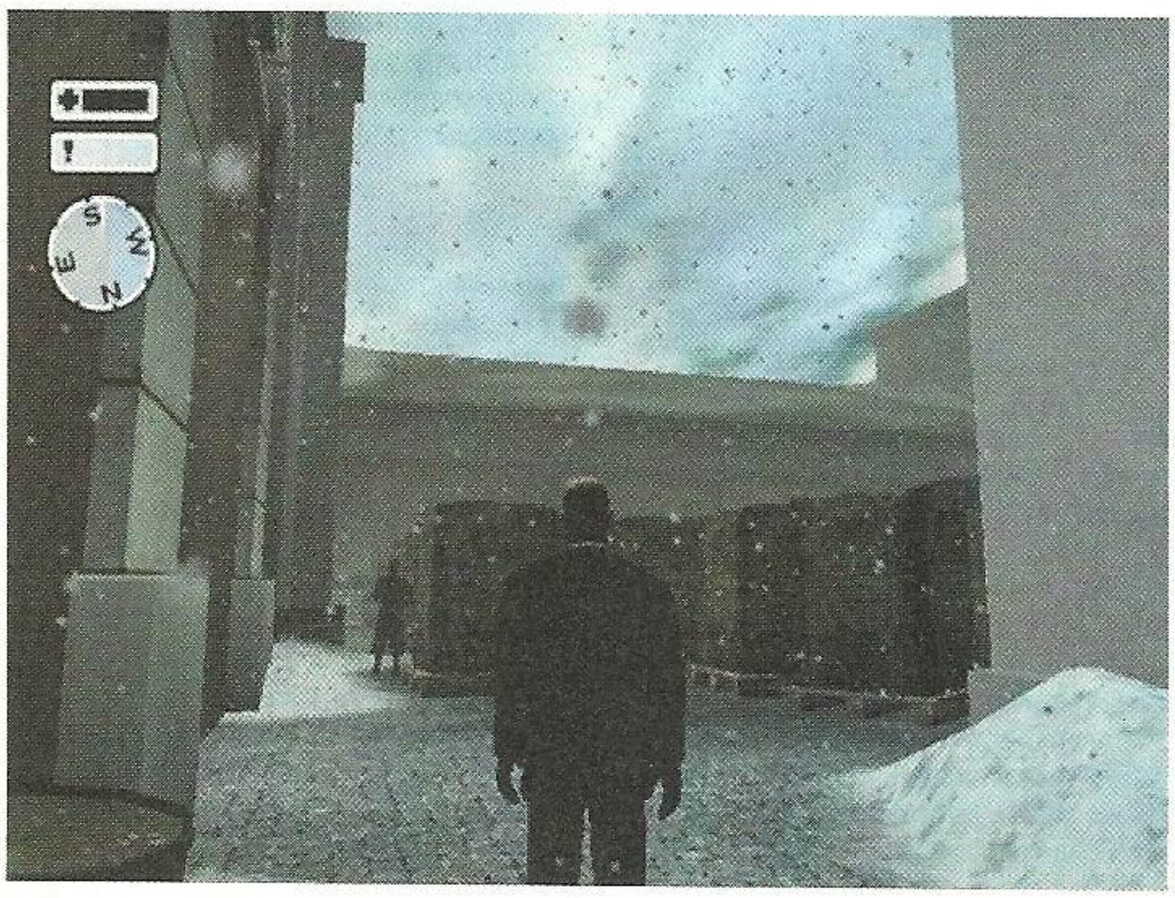
Była to misja z ograniczeniem czasowym, ponieważ generał spotykał się o umówionej porze. Najpierw skierowałem się w prawo i otworzyłem szafkę numer 137. Zgarnąłem z niej wszystko i pobiegłem z powrotem tam, gdzie zaczynałem misję. Wbiegłem po schodach na górę. Trochę dalej wykończyłem strażnika, który stał przy szafkach w pomieszczeniu po lewej (oczywiście wszystko po cichu). Włożyłem jego ubranie i zaciągnąłem ciało w niewidoczne miejsce. Przekroczyłem małe drzwi po prawej. W ten sposób dostałem się do kanałów. Gdzie się dało skręcałem w lewo, aż dotarłem do wyjścia. Wyskoczyłem na zewnątrz i po cichu załatwiłem żołnierza, który stał obok ciężarówki, po czym wsiadłem do niej. Samochód pojechał w odpowiednie miejsce. Wysiadałem z niego i przyklejony do ściany parłem przed siebie. Załatwiłem dwóch żołnierzy i wpadłem do budynku. Wbiegłem na ostatnie piętro i odszukałem pokój z otwartym oknem (drzwi po prawej). Bez problemu dostrzegłem generała. Siedział najbliżej okna po lewej. Musiałem się jednak upewnić, że nikogo nie zranię, więc dobrze wycelowałem. Dostał szybki strzał w głowę i zszedł z tego świata. Teraz musiałem się ulotnić z miasta. Wystarczyło, że wrócę do tego samego pociągu, którym tu przybyłem. Poczekałem na ciężarówkę, która zabrała mnie do wejścia do kanałów. Tam oczywiście ciągle skręcałem w prawo i dotarłem na peron. Wsiadłem do metra...

Kirov Park Meeting

Podczas misji musiałem:
- zdobyć moje wyposażenie
- zabić generała
- zabić Igora Kubasko

Ta misja musiała być dopięta na ostatni guzik. Jeśli by mnie zauważyli, generał mógłby od razu uciec. Podbiegłem do śmietników, które stały naprzeciwko. Między nimi znalazłem mój sprzęt, ale tak naprawdę potrzebowałem tylko dwóch bomb. Po cichu załatwiłem żołnierza, który kręcił się w pobliżu (zabrałem mu ubranie). Zszedłem do



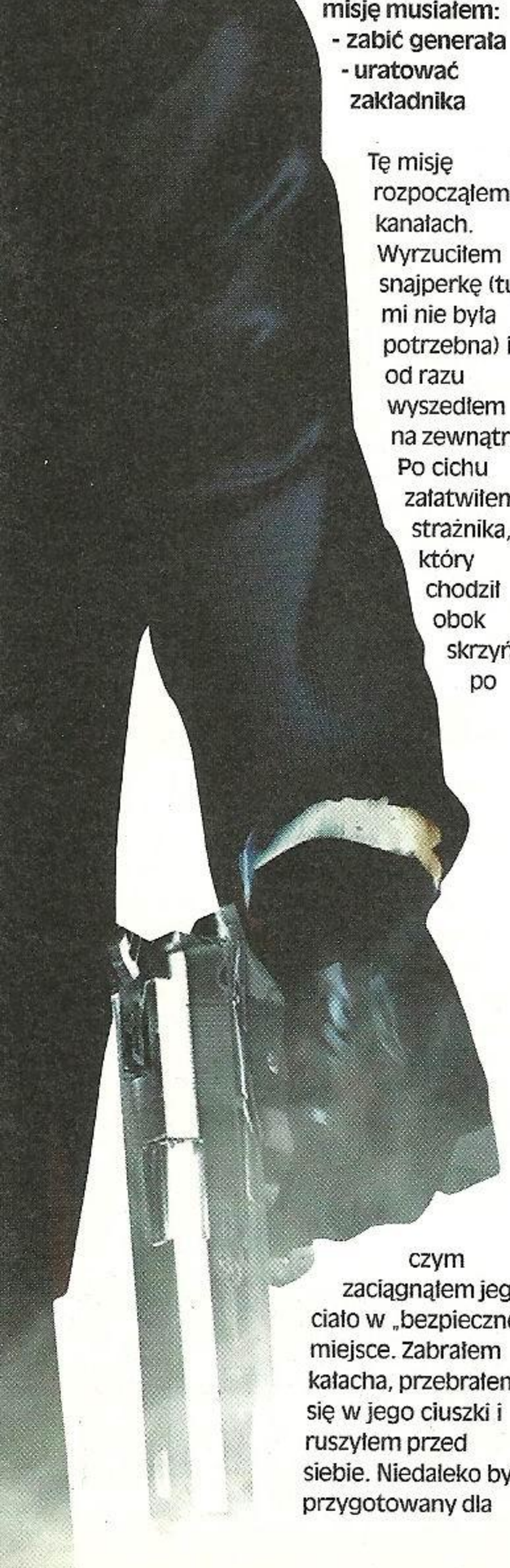


kanałów (wejście było całkiem niedaleko) i skierowałem się do najbardziej wysuniętego na północ wyjścia. Na powierzchni skasowałem szofera i przebrałem się za niego. Podszedłem do limuzyny i podłożyłem bombę. Wróciłem do kanałów i przeszedłem do południowego wyjścia. Stał nad nim samochód, więc bez problemów podłożyłem bombę. Wróciłem do łodzi i poczekałem aż panowie wrócą do swoich limuzyn. Boom!

Tubeway Torpedo

Aby wykonać tą misję musiałem:
- zabić generała
- uratować zakładnika

Tę misję rozpocząłem w kanałach. Wyrzuciłem snajperkę (tu mi nie była potrzebna) i od razu wyszedłem na zewnątrz. Po cichu załatwiłem strażnika, który chodził obok skrzyń, po



czym zaciągnąłem jego ciało w „bezpieczne" miejsce. Zabrałem kałacha, przebrałem się w jego ciuszki i ruszyłem przed siebie. Niedaleko był przygotowany dla mnie sprzęt (zdalnie sterowana bomba i kilka gnatów). Zgarnąłem go i wsiadłem na tył ciężarówki. Kucnąłem, żeby nie było mnie widać. Kiedy dojechałem na miejsce, wysiadłem i ciągle trzymając się prawej strony przeszedłem na tył budynku. Wszedłem do środka i przywołałem windę. Zjechałem do piwnicy (1st Basement). Najpierw skierowałem się w prawo, potem w lewo (cały czas powoli) i wszedłem do pomieszczenia z komputerami. Po cichu załatwiłem strażników i rozwaliłem monitory. Skorzystałem z drugich drzwi i znalazłem się w długim korytarzu. Skierowałem się w prawo i wkroczyłem do pomieszczenia, w którym leżał odpowiedni mundur (koło drzwi były dwie gwiazdki). Włożyłem go i przeszedłem dalej. Spojrzałem na mapę i skierowałem się tam, gdzie należało podłożyć bombę. Rzuciłem ją na razie koło ściany i wróciłem na korytarz. Znowu parłem przed siebie, aż do drugiej windy. Zjechałem nią o piętro niżej i skierowałem się w prawo. Potem już tylko korytarzem do końca. Otworzyłem zamek w pokoju obserwacyjnym i podszedłem do szyby. Załatwiłem generała przy pomocy pistoletu z tłumikiem. Przeskoczyłem przez dziurę w ścianie i razem z więźniem wydostaliśmy się na korytarz. Pobiegliśmy do pomieszczenia z bombą. Zdetonowałem ją i wdarliśmy się do kanałów. Znowu spojrzałem na mapę i bez problemów dostałem się do wyjścia.

Invitation to a Party

W tej misji musiałem:
- zabić generała
- zdobyć walizkę

Pobiegłem na górę i po cichu załatwiłem kelnera. Zaciągnąłem jego ciało za słup, wziąłem ubranie i klucz. Pobiegłem przez małą alejkę do zamkniętych drzwi w murze. Otworzyłem je i w ten sposób dostałem się na teren ambasady. Na wprost były drzwi prowadzące do garażu. Przeszedłem przez nie i korytarzem dotarłem do kuchni. Wziąłem butelkę szampana i zacząłem wchodzić po krętych schodach na górę. Niestety strażnicy dostrzegli mnie. Nie pozostało mi nic innego jak powystrzelać ich. Poczekałem aż generał oddali się z sali balowej i wykończyłem ich po cichu na korytarzu. W międzyczasie ambasador otworzył sejf. Okazało się, że agent po chwili wykończył go i zaczął uciekać z walizką. Poczekałem aż opuści teren ambasady i wykończyłem na ulicy. Wróciłem do łodzi.

Tracking Hayamoto

W pierwszej misji w Japonii musiałem:

Wyposażenie Hitmana

Bronie bliskiego rażenia
Powinny być używane przez prawdziwych profesjonalistów. Należy pamiętać, że przy cichym zdejmowaniu ofiary trzeba kucnąć i podejść ją od tyłu, aby nic nie zauważyła.

Fiber Wire (struna) – nie wykrywają jej detektory metalu. Przydaje się bardzo często. Jedno machnięcie i ofiara nie ma żadnych szans.
Anesthetic (chloroform) – używany jest do usypiania. Jest w stanie unieszkodliwić każdego oponenta na dokładnie pięć minut.
Kitchen Knife (nóż kuchenny) – dwa machnięcia i mamy siekankę.
Combat Knife (nóż bojowy) – jak wyżej.
Surgeon's Scalpel (skalpel) – właściwie przydaje się tylko w misji Terminal Hospitality. Potem to już tylko pamiątka wisząca na ścianie.
Japanese Katana (miecz samurajski) – bardzo ciekawa broń mimo, że „krótkodystansowa" to bardzo skuteczna.
Fireman's Axe (topór strażacki) – podobnie jak skalpel przydaje się tylko w jednej misji.
Golf Club (kij golfowy) – chyba najbardziej przewrotna broń w grze. Można ją znaleźć w willi podczas misji Anathema.

Pistolety
Ballers – potężne półautomaty, szybkostrzelne, czasami odrzucają przeciwników na kilka metrów. Siedem pocisków kaliber 45 w magazynku.
Ballers SD – to samo co wyżej, tylko z tłumikiem.
9mm Pistol – zwyczajny pistolet półautomatyczny kaliber 9mm, piętnaście pocisków w magazynku. Broń raczej na krótki dystans.
9mm Pistol SD – to samo co wyżej, tylko z tłumikiem.
Revolver – nazwa mówi sama za siebie. Jest to sześciostrzałowe magnum. Najlepiej działa na krótki dystans. Zazwyczaj wystarcza jeden strzał, aby pozbyć się oponenta.
Deagle .50 – półautomatyczny potwór. Osiem pocisków w magazynku, raczej na krótki dystans.
5.45mm Pistol – Rosyjski malutki pistolet. Dziesięć pocisków w magazynku, ale dość słaby.
.22 Silenced – tłumik, dwanaście pocisków, średni dystans.

Karabiny półautomatyczne
Sub-Machinegun (SMG) – bardzo dobry karabinek, kaliber 9mm Parabellum. Najbardziej skuteczny na krótkie i średnie odległości. Magazynek mimo iż mieści trzydzieści pocisków, opróżnia się w kilka sekund.
Silenced Sub-Machine (SMG-SD6) - to samo co wyżej, wersja z tłumikiem.
Uzi – wszyscy już doskonale znają tą broń. Trzydzieści pocisków typu 9mm Parabellum w magazynku, krótki i średni dystans.

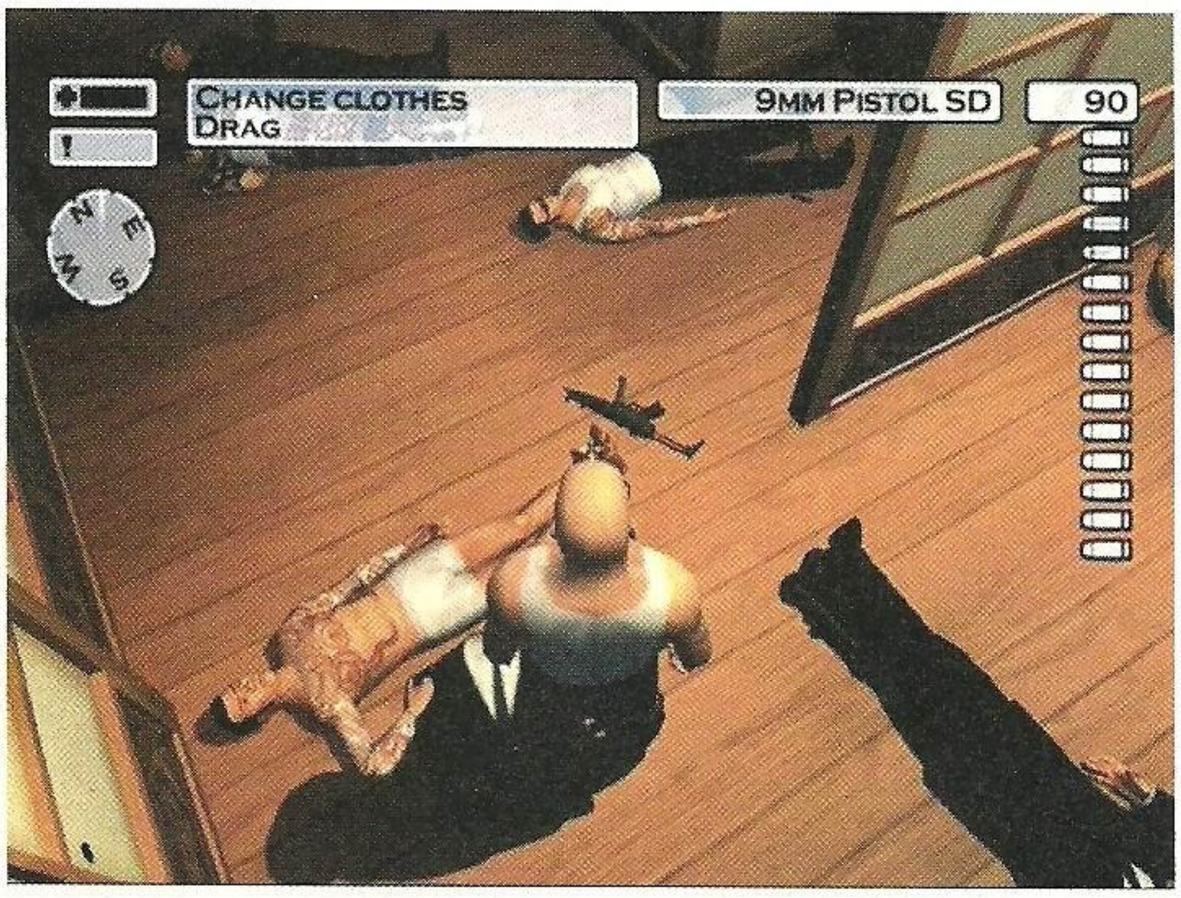
Karabiny
AK 47 Assault Rifle – zwyczajny, pospolity Kałach, jakich wiele, bez żadnych przeróbek. Magazynek mieści trzydzieści pocisków kaliber 7.62mm. Sprawdza się na każdym dystansie.
M4 Rifle – bardzo dobra broń, trzydzieści pocisków 5.56mm.
M60 (Light Machine Gun) – sto pocisków kaliber 7.62mm czynią z tej broni prawdziwe monstrum. Sprawdza się praktycznie w każdych warunkach.

Shotguny
Double Barreled Shotgun – dwa pociski, kaliber 12 tylko na krótki dystans. Na średni powinien być stosowany tylko w wyjątkowych sytuacjach.
Shotgun Sawn-Off – dwie rury, dwa pociski, kaliber 12. Praktycznie tylko na bliskie spotkania z wrogiem.
SP12 Shotgun (SPAS) – pełny automat, osiem pocisków, kaliber 12. Mimo, że najsłabszy z shotgunów, to i tak przy bliskim kontakcie zdejmuje delikwenta jednym strzałem.

Karabiny snajperskie
W rękach pro wystarczą sekundy, aby zdjąć wroga. Aby uspokoić nieco drżenie ręki, można kucnąć.

R93 Sniper – kaliber .308 Winchester, sześć kul w magazynku. Nie jest zbyt mocny, czasami i trzy kule nie pomogą.
SVD Sniper – Rosyjska snajperka, mieści na raz dziesięć pocisków kalibru 7.62mm. Również niezbyt efektywna.
Hunting Crossbow – to, co tygrysy lubią najbardziej. Cicha i skuteczna broń, choć długo się przeładowuje, ponieważ na raz może w niej siedzieć tylko jednen bełt.
W2000 Custom Sniper – istnieje tylko kilka sztuk tej broni. Dziesięć pocisków .300 WinMag w magazynku. Najpotężniejsza snajpera. Jeden strzał – jeden trup.
W2000 Sniper – kolekcjonerska wersja tej samej spluwy. Mieści tylko jeden pocisk na raz.
Barret M195 Sniper – gigantyczny karabin. Kaliber .50 Anti-Vehicle Rifle mówi sam za siebie – można nim unieszkodliwiać pojazdy. W magazynku mieści się do sześciu pocisków.

Gadżety
Binoculars (lornetka) – przydaje się często na początku misji do zlustrowania okolicy.
Night Vision (noktowizor) – oczywiście jest dobry na wszelkie ciemności, ale widoczność będzie bardzo ograniczona. W przeciwieństwie do lornetki można mieć założony noktowizor i trzymać gnata.



- zabić Hayamoto Jr.
- założyć GPS
- uciec

Pobiegłem przed siebie i wkroczyłem do garażu. Zatrąbiłem i poczekałem aż pojawi się ochroniarz. Wykończyłem go i wziąłem jego ubranie. Wyszedłem na zewnątrz i uważając na strażników wszedłem do środka budynku. Przedarłem się do dużego pomieszczenia i pistoletem z tłumikiem załatwiłem Hayamoto. Na jego ciele założyłem GPS i wyszedłem z budynku. Skierowałem się do miejsca, gdzie zaczynałem misję.

Hidden Valley

Tu musiałem:
- znaleźć moje zaopatrzenie
- odnaleźć przejście

Wiedziałem, że w okolicy kryje się snajper, więc trzymałem się blisko drzew. Przebiegłem na drugą stronę budynku i podbiegłem do ciężarówki. Obok leżał sprzęt dla mnie (kusza!). Poczekałem na strażnika i wykończyłem go. Zabrałem jego ubranie i spojrzałem na mapę. Sprawdziłem gdzie muszę się dostać i skierowałem na południe. Przy skałach skręciłem w lewo i parłem przed siebie, aż dotarłem do wejścia, które znajdowało się mniej-więcej w środku mapy. Zszedłem na dół i dostałem się do podziemnego tunelu. Poczekałem na ciężarówkę, która jechała w prawo i wsiadłem do niej. Przejechałem tak do samego końca, wysiadłem i pobiegłem w stronę wyjścia.

At the Gates

Tu musiałem:
- dostać się do zamku niezauważonym
- poczekać na dalsze rozkazy

Trzeba było być ostrożnym i nie dopuścić, aby ktokolwiek znalazł martwe ciało. Dlatego też wykończałem wszystkich po cichu z kuszy. Najpierw przeszedłem przed siebie i zdjąłem strażnika, który chodził między drzewami. Potem odbiłem w lewo i wykończyłem kolejnych dwóch. Przebiegłem kilkaset metrów wzdłuż drogi. Na dwóch wieżach siedzieli snajperzy. Zdjąłem ich przy pomocy kuszy jeszcze zanim mnie dostrzegli. Nie wchodziłem jednak jeszcze na teren zamku, tylko przeszedłem w prawo, aż do generatora. Po wykończeniu strażnika wyłączyłem go i dopiero teraz pobiegłem do wejścia. W środku skręciłem w prawo i wyłączyłem drugi generator. Skorzystałem z najbliższych schodów i wdarłem się do budynku. Szybko z niego wyszedłem przez drzwi naprzeciwko i załatwiłem dwóch strażników. Pobiegłem w lewo i wszedłem do środka przez ostatnie drzwi. Wyłączyłem trzeci generator i wróciłem na zewnątrz. Spojrzałem na mapę i skierowałem się do wyjścia.

Shogun Showdown

Tu musiałem:
- zabić Hayamoto
- odzyskać system naprowadzania
- uciec

Po lewej, w przejściu były ukryte drewniane drzwi. Przeszedłem przez nie i wdrapałem się na górę. Rozwaliłem strażnika i zabrałem jego ubranie. Nie mogłem chodzić po podłodze, ponieważ była już stara i okropnie trzeszczała. Dlatego starałem się chodzić tylko po nowych belkach. Zgarnąłem szybko karabin maszynowy i poczekałem, aż pojawi się kilku przeciwników. Szybko ich rozstrzelałem i zszedłem na dół. Po prawej były kolejne ukryte drewniane drzwi. Przeszedłem przez długi korytarz. W pomieszczeniu, z półeczki po prawej zgarnąłem kartę magnetyczną. Spojrzałem na mapę i skierowałem się do zbrojowni (była oznaczona znakiem zapytania). Wyłączyłem kartą lasery i zgarnąłem bombę i nadajnik. Wyszedłem na zewnątrz budynku tam, gdzie stał helikopter. Podłożyłem pod nim bombę. Wróciłem do pomieszczenia z trzeszczącą podłogą, dezaktywowałem lasery i przeszedłem dalej. Skorzystałem ze schodów i zszedłem dwa piętra niżej. Wyłączyłem lasery i zgarnąłem system naprowadzania (stał zamiast jednej maski). Wróciłem tam, skąd przybyłem i wszedłem o dwa piętra wyżej. Spojrzałem na mapę i przedarłem się w stronę włącznika alarmu. Użyłem go i wróciłem tam, gdzie zaczynałem misję. Poczekałem, aż Hayamoto wsiądzie do helikoptera i wysadziłem go w powietrze.

Basement Killing

Tutaj musiałem:
- odnaleźć i zabić Charliego
- wyłączyć system kamer

Strażnicy byli uprzedzeni, że mogę się pojawić, więc trzeba było być ostrożnym.

Najpierw skierowałem się w prawo i poszedłem do pomieszczenia, gdzie czekał na mnie sprzęt (głównie bomba dymna). Odpaliłem ją i pobiegłem na drugą stronę budynku. Poczekałem, aż pomieszczenie strażaków będzie puste i wbiegłem tam. Przebrałem się za jednego z nich i złapałem topór. Przebiegłem przez wykrywacze metalu i skierowałem się w stronę windy. Zjechałem do piwnicy i wszedłem do pokoju ze strażnikami. Przeszedłem przez drzwi naprzeciwko i zszedłem niżej. Otworzyłem drzwi i znalazłem się w pomieszczeniu, gdzie rezydował Charlie. Podszedłem po cichu (musiałem uważać, bo wszędzie walały się pudła po jedzeniu i chrupki) i wykończyłem go. Skorzystałem z komputera i wróciłem się do pomieszczenia strażniczego. Rozwaliłem pierwszy komputer po lewej i wszedłem do windy obok.

The Graveyard Shift

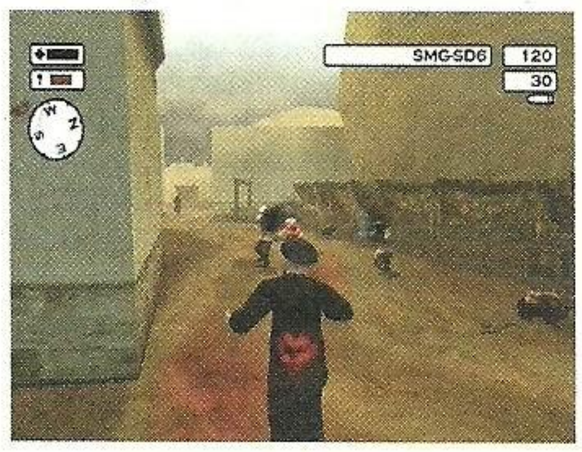
W tej misji musiałem:
- założyć pluskwę
- uciec

Najpierw skierowałem się do kuchni. Przy czajniku była kamera – rozwaliłem ją i poczekałem, aż zjawi się technik. Załatwiłem go i zabrałem jego ubranie. Skierowałem się do jego biura (Sys. Adm.). Zgarnąłem kartę i pobiegłem do północnej części budynku. Wszedłem do pokoju (Server) z komputerem, który miałem zhackować. Uczyniłem to i wyszedłem z powrotem na korytarz. Teraz skierowałem się do „podniebnego korytarza" czyli tunelu, pomiędzy wieżami. Rozbiłem okno i zeskoczyłem na jego dach. Rozwaliłem jeszcze dwóch strażników i pobiegłem przed siebie.

The Jacuzzi Job

Tu musiałem:
- zabić Charliego Sidjana
- ukraść kasę
- ukraść statuę

Musiałem przedostać się do ostatniego balkonu. Przy oknach kucałem, aby pozostać niedostrzeżonym. Z drugiej strony musiałem uważać, bo jeden nieodpowiedni krok i mogło mnie czekać kilkaset metrów w dół. Przeskoczyłem przez barierkę ostatniego balkonu. Poczekałem, aż sekretarka opuści pokój. Wszedłem tam i przeszedłem przez drzwi po prawej. Zniszczyłem panel (zgasło światło) i skierowałem się z powrotem do pokoju sekretarki. Przesunąłem obraz i otworzyłem sejf. Zgarnąłem pieniądze i wyszedłem drugimi drzwiami. Przekroczyłem balkon i wszedłem do budynku. Zgarnąłem małą statuę, która stała po prawej i skierowałem się tam, gdzie rezydował Charlie. Wykończyłem go i pobiegłem do windy.



Murder at the Bazaar

Tu musiałem:
- zabić Ahmeda Zahira
- zdobyć mapę
- zabić Mohammada Amina
- zdobyć klucz

Najpierw skierowałem się w lewo i szybko dobiegłem do domu Lieutenanta. Pobiegłem na jego tyły i otworzyłem drzwi. Po cichu wszedłem do środka i dostałem się na pierwsze piętro. Wykończyłem Ahmeda i zabrałem mapę. Musiałem uważać, ponieważ jeśli by mnie ktoś dostrzegł, to Mohammad mógłby uciec. Przebrałem się w ubranie martwego Ahmeda i wyszedłem z budynku. Pobiegłem na bazar (na mapie w kształcie S). Zobaczyłem uciekającego Mohammada – wykończyłem go i zabrałem klucz. Niestety zauważyli mnie, więc musiałem szybko się stamtąd zbierać. Pobiegłem do wyjścia.

Motorcade Interception

W tej misji musiałem:
- znaleźć mój kontakt
- zabić Khana
- oszczędzić żołnierzy UN

Najpierw wykończyłem strażnika, zaciągnąłem jego ciało w ukrycie i zabrałem ubranie. Pobiegłem na północ, na spotkanie z moim kontaktem (mapa!). Pogadałem z nim i zabrałem potężny karabin. Wyszedłem z powrotem na ulicę i skręciłem w prawo. Dotarłem do dwóch budynków, między którymi była rozłożona deska. Wszedłem na dach jednego z nich, przeszedłem po desce, a potem skorzystałem z drabiny, aby dostać się jeszcze wyżej. Skręciłem w lewo i ustawiłem się do strzału z MI95. Po jakimś czasie przy bramie pojawiły się samochody. Strzeliłem w silnik jeepa, co spowodowało, że zatrzymał się. Jednocześnie musiałem uważać, aby nie zranić żadnego z żołnierzy UN. Khan krył się na tylnim siedzeniu swojej limuzyny, ale i tak go widziałem. Dostał kulkę. Szybko zbiegłem na dół (zabrałem ze sobą MI95) i spojrzałem na mapę. Udałem się w stronę wyjścia (dziura w murze), ale po drodze musiałem zdjąć jeszcze kilku panów (oczywiście tych z UN zostawiłem w spokoju).

Tunnel Rat

Tu musiałem:
- przedostać się do bazy
- zabić Yusefa Husseina
- przetransportować ładunek

Pobiegłem w stronę ruin. Załatwiłem dwóch strażników i otworzyłem drzwi, które prowadziły do podziemi. Zszedłem na dół i załatwiłem dwóch strażników. Sprawdziłem, gdzie torturują więźnia i pobiegłem tam. Wykończyłem żołnierza i uwolniłem jeńca, który powiedział mi, gdzie znajduje się Yusef Hussein.

Sprawdziłem na mapie i pobiegłem tam. Załatwiłem strażnika i wbiegłem do pomieszczenia. Po prawej były drzwi, a za nimi mój cel. Wykończyłem go i wyszedłem na korytarz. Pobiegłem prosto i na końcu w prawo. W ten sposób dotarłem do windy. Wjechałem nią na powierzchnię. Załatwiłem dwóch ostatnich przeciwników i pobiegłem przed siebie.

Temple City Ambush

Tu musiałem:
- spotkać się z kontaktem
- spotkać się z agentem Smithem
- postarać się, aby agent przeżył
- wykończyć dwóch zabójców i zrobić im fotosy
- zanieść zdjęcia do agenta Smitha

Spojrzałem na mapę i skierowałem się od mojego pierwszego kontaktu. Po rozmowie mogłem zgarnąć shotguna, ale musiałem postarać się, aby mnie z nim nikt nie zobaczył. Pobiegłem na spotkanie z agentem. Po rozmowie zabrałem aparat i wróciłem na ulicę. Skierowałem się w stronę otwartego „marketu". W jednym z okien stał pierwszy zabójca. Podszedłem tak, aby mnie nie zauważył i wszedłem do sklepu pod nim. Wdrapałem się na schody i zdjąłem go po cichu. Wziąłem jego snajperkę i poczekałem, aż drugi zabójca się pojawi. Bez problemu go zastrzeliłem. Uzbroiłem się w aparat i zrobiłem im zdjęcia. Pobiegłem do agenta i pokazałem mu fotosy. Po rozmowie spojrzałem na mapę i pobiegłem do wyjścia. W pomieszczeniu podszedłem do kotary. Za nią kryło się przejście.

The Death of Hannelore

Tu musiałem:
- znaleźć klucz
- zabić panią doktor
- ukryć ciało
- uważać na cywili

Poczekałem, aż zjawi się strażnik. Wykończyłem go, zabrałem ubranie, a ciało ukryłem. Pobiegłem w lewo i na górę. Wszedłem do budynku i skręciłem do pokoju po lewej. Włożyłem nowe wdzianko i wróciłem na korytarz. Pobiegłem przed siebie. Musiałem się dostać do magazynu z moim sprzętem. Były dwie drogi. Jedna przez pokój z dwoma strażnikami, a druga przez pomieszczenie ze strażnikiem i pacjentem. Wybrałem drugą. Poczekałem, aż strażnik opuści pokój i skorzystałem z tego. Zgarnąłem klucz i gnaty. Wyszedłem i skierowałem się na północ. Wszedłem na piętro i sprawdziłem, gdzie pani doktor ma swoje biuro. Skierowałem się tam i załatwiłem ją. Upewniłem się, że nikogo nie ma w pobliżu i zaciągnąłem jej ciało do pokoju obok. Wróciłem na dół i poszedłem do pokoju, gdzie znalazłem swoje drugie wdzianko. Przebrałem się i wyszedłem na zewnątrz. Pobiegłem do łodzi.

Terminal Hospitality

Tu musiałem:
- zabić lidera sekty
- uciec

Najpierw spojrzałem na mapę i poczekałem, aż strażnik na szczycie schodów odejdzie. Wbiegłem na górę i skręciłem w lewo. Przy wejściu do świątyni leżał uniform. Przebrałem się i dopiero teraz pobiegłem do szpitala. Wbiegłem na piętro i skierowałem się do biura. Poczekałem, aż sekretarka oddali się i podbiegłem do zamkniętych drzwi. Otworzyłem je wytrychem i wszedłem do środka. Zgarnąłem klucz i gogle. W następnym pokoju było wdzianko, które postanowiłem przymierzyć. Spojrzałem na mapę i pobiegłem do windy. Zjechałem do piwnic. Skręciłem w lewo i pobiegłem korytarzem na sam koniec. Wszedłem do gabinetu doktora (Mr. Hanuman Singh - Anaesthetist) i zgarnąłem skalpel. Skierowałem się do pokoju naprzeciwko i skorzystałem z drabiny. Pobiegłem na sam koniec i sprawdziłem cztery szczeliny w ścianie. W ten sposób poznałem miejsce, gdzie leży pokój lidera sekty (pilnowało go dwóch ochroniarzy). Wróciłem na dół i skierowałem się tam. Załatwiłem strażników, uzbroiłem się w skalpel i przeprowadziłem „operację" na liderze. Wybiegłem na zewnątrz i skierowałem się w stronę krętych schodów. Zszedłem trochę niżej i otworzyłem drzwi. Pobiegłem do łodzi.

St. Petersburg Revisited

Tu musiałem:
- zabić Sergei Zavorotko
- uciec metrem

Od razu pobiegłem na górę schodów i znalazłem się na zewnątrz. Skierowałem się na północ i do odpowiedniego budynku (z gwiazdą na mapie). Wszedłem tam przez drzwi frontowe i skorzystałem ze schodów. Skręciłem w prawo i przedostałem się na górę. Po cichu załatwiłem zabójcę. W końcu zrozumiałem... Wiele rzeczy się wyjaśniło. Okazało się, że to wszystko było pułapką, zastawioną po to, żeby mnie zabić.
W budynku zamiast Sergeia znajdował się jego kartonowy stand. Zabrałem ubranie zabójcy, spluwę i wyszedłem z budynku. Pobiegłem prosto i na rozdrożu skręciłem w lewo. Teraz już bez przeszkód dostałem się na stację metra. Przed nią spotkałem czterech miłych panów, których szybko rozwaliłem. Zbiegłem niżej i wykończyłem dwóch kolejnych. Wsiadłem do pociągu.

Redemption at Gontranno Sanctuary

Musiałem:
- zabić wszystkich ochroniarzy
- zabić Sergeia

Nie miałem broni, więc poczekałem, aż strażnicy odsuną się i pobiegłem do szopy ze stuffem. Szybko złapałem spluwę i wykończyłem wszystkich, którzy chcieli mnie zabić. Wziąłem snajperkę i zdjąłem gościa, który stał na terenie, gdzie na początku trenowałem. Pobiegłem z powrotem do szopy i tym razem wziąłem wszystko, co mogłem udźwignąć. Pobiegłem do podwójnych drzwi prowadzących do kościoła. Zaczęło robić się ostro. Na każdym rogu stał ochroniarz. Musiałem dobrze celować, aby zdejmować każdego w ułamku sekundy. Kiedy już wszystkich wybiłem pobiegłem do swojej chaty. Ominąłem ją i przeszedłem przez małe drzwi. W ten sposób dostałem się do małych „lochów". Otworzyłem drzwi północnego pokoju i wziąłem klucz. Wyszedłem na zewnątrz i przed chatą skręciłem w prawo. Było tu sekretne wejście do kościoła. Skorzystałem z niego i pobiegłem na piętro. Wykończyłem ochroniarzy i otworzyłem drzwi. Przeszedłem przez korytarz i wykończyłem jeszcze kliku (na dole kręciły się jeszcze jakieś niedobitki). Zbiegłem na dół i wszedłem do konfesjonału. Strzeliłem w serce z kolorowych szkiełek. Za witrażem krył się Sergei. Wystraszył się i uciekł na górę. Ja również tam pobiegłem, ale drugimi drzwiami. Przeciwnik miał potężnego shotguna i dlatego wolałem trzymać się z dala. Ale dałem mu radę. Koniec.

ONIMUSHA 2 ERRATA

W opisie, który opublikowaliśmy w zeszłym miesiącu brakowało fragmentu. Jakimś tajemniczym sposobem został wycięty podczas składania stron. Przepraszamy - oto brakujący akapit...

...Biegnij korytarzem, wykańczając turlające się demony, aż dotrzesz do salki wypełnionej samurajami. Pozbądź się ich. Weź ze skrzyni mapkę okolicy (Oni Place Map #1) i zwój z półki (Oni's Super Weapon). Za zakrętem z lewej jest także apteczka. Przejdź przez wrota z przodu i oczyść korytarz - będą tam demony - ninja oraz rycerz - szkielet. Znajdziesz się na górnej pokrywie zbiornika z wodą. Walcz z wodnymi demonami tak długo, aż odblokujesz dostęp do drabiny. Zejdź na dół. Rozwal kilka krokodyli oraz wężowego stwora na ścianie. Weź ze skrzyni tarczę (Adargo) i ruszaj teleportem w ścianie (to świecące miejsce). Znajdziesz się na moście z mgły. Musisz iść wciąż na dół, rozwalając kolejno potworki. Kiedy dotrzesz do Save Point, weź ze skrzyni obok miecz dla Oyu (Gradius) i przejdź przez kolejne świecące miejsce. Pokonaj dwa minotaury (żółtego i czerwonego), a dostaniesz magiczny flet (Sacred Flute) i będziesz mógł wrócić na plażę, gdzie czeka Jubei. Od tego momentu znów kontrolujesz naszego bohatera.
Wracaj do budynku i podejdź do ołtarza, aby dostać młot bojowy (Dokoutsui). Wykończ panoszące się wszędzie krokodyle i ruszaj tą samą drogą, którą szła Oyu. Musisz dostać się do miejsca, gdzie nasza panna wchodziła do portalu na ścianie - nie muszę wspominać o tych hordach potworów, które na Cciebie czekają. Obok będzie przejście zablokowane magiczną zaporą. Uderz w nią młotem, a będziesz mógł przejść dalej. Spotkasz wężowego stwora na ścianie, którego musisz wykończyć. Po walce weź z ziemi okrągły klucz (Circle Key) i wejdź po drabinie. Jak się okazało, poszedłeś na skróty i jesteś w miejscu, gdzie Oyu walczyła z samurajami. Cofnij się jeszcze kawałek - do miejsca, skąd brałeś młot i przeleź tam przez drzwi z lewej. Wykończ szkielet i krokodyle. Zabierz dokument (Lift Instruction) oraz magiczny napój z ziemi (Magic Liquid). Podejdź teraz w miejsce, gdzie na suficie wisi ogromny wiatrak. Uzbrój się w ostrze i użyj czaru trąby powietrznej. Dzięki temu uruchomisz windę. Użyj jej. Kiedy będziesz na dole, wykończ kilka krokodyli i zabierz mapę ze skrzyni (Oni's Place Map #2).
W następnym pomieszczeniu obok drabiny będzie skrzynia ze znanym Ci już pewnie zamkiem. Otworzysz ją naciskając trójkąty: lewy - górny, górny - środkowy i prawy - dolny. Dostaniesz strzelbę (Tanegashima). Wejdź po drabinie na kładkę, która zaprowadzi Cię do kolejnych drzwi. Za nimi będzie święta woda, odnawiająca energię magiczną oraz szafka z zamkiem matematycznym. Liczby musisz wstawić w tej kolejności - jedynka: lewy górny róg, czwórka: prawy górny, trzynastka: lewy dolny, szesnastka: prawy dolny, siódemka: środkowy prawy i ostatnia liczba: środkowy lewy. Dostaniesz złoty klucz (Golden Key). Zabierz jeszcze list z półki (Guildenstern Letter). Ruszaj teraz do miejsca, gdzie zjechała winda, ale zapamiętaj zamknięte drzwi z prawej. Kiedy po małej przeprawie z robotami dotrzesz na miejsce, wejdź po drabinie z prawej i włóż złoty klucz w dziurę w ścianie. Zatrzymają się skrzynki na taśmociągu przed tobą. Przeskocz po nich do drzwi, które otworzysz okrągłym kluczem. W pomieszczeniu z posągiem weź z ziemi pamiętnik (Tokichiro's Memo #1). Teraz podejdź do posągu i zbadaj go.
Czeka Cię nowy typ zagadki. Jest pewien sposób na wszytkie tego typu zagadki - wystarczy zrobić prostą przekładkę. To znaczy: najpierw nacisnąć kółko i romb najbliżej środka, później nacisnąć znowu romb i zamienić go na kółko. Teraz trzeba przesunąć romb na środek i dokładnie to samo zrobić z drugiej strony. Pojawi się teleport. Kiedy go użyjesz, przeniesie Cię na dach zamkowej wieży. Zejdź po drabinie do środka. Obok będzie skrzynia z zamkiem - układanką. Zejdź na sam dół i ze skrzyni weź zielony róg (Green Wedge). Wyjdź z wieży, a znajdziesz się na pomostach. Rozwal magiczne drzwi z prawej mieczem. Z pomieszczenia zabierz pamiętnik (Tokichiro's Diary) oraz obrazek (Artwork # 11). Będzie tam także portal, który może Cię przenieść do innego wymiaru za pomocą zielonego rogu. Ruszaj teraz w lewo i kiedy wejdziesz do pomieszczenia, zabierz stamtąd mapę (Gifu East Area Map). Biegnij pomostem w dół (na lewo są drzwi do których na razie nie masz klucza) i weź ze skrzyni klucz z gwiazdą (Cherry Key). Odblokuj drzwi przed sobą, a wejdziesz na dziedziniec zamku, gdzie byłeś dawno temu. Atakować Cię będą turlacze, szkielety, ninja i minotaury. Idź tak, jak kiedyś i kiedy miniesz salę z łucznikami, otwórz kluczem z gwiazdą drzwi z prawej.
Dojdziesz do pomieszczenia - zabierz książkę (Human as Food), klucz z księżycem (Crescent Key) i rysunek (Artwork #12). Zajmij się także skrzynią z zamkiem - zagadką naciskając trójkąty: lewy środkowy, górny lewy i prawy górny. Dostaniesz kryształ magii (Magic Jewel). Możesz iść do miejsca, skąd brałeś kiedyś magiczny proszek dla ducha. Magiczne drzwi, które tam są, otworzysz za pomocą młota. Za nimi w zwykłej skrzyni będzie apteczka, zaś w drugiej... niespodzianka. Aby ją otworzyć (skrzynię, nie niespodziankę) musisz nacisnąć: prawy - dolny trójkąt, dolny - lewy, dolny - prawy, prawy - środkowy, dolny - środkowy i prawy - górny. W zamian otrzymasz sekretny atak młota.
Teraz wracaj do drzwi, które niedawno mijałeś i do których brakowało Ci klucza. Na kolejnym pomoście uważaj na plujące ryby - demony. Najpierw skręć w prawo (magiczne drzwi rozwal włócznią), a znajdziesz butelkę (Gourd) i teleport, który przeniesie Cię do jaskini. Idź w lewo, aż dotrzesz do mostu. Rozwal wężoida i przełóż dźwignię. Przejdź przez most. Za nim znajdziesz książkę (Tokichiro's Memo #2) i mapę (Demon's Cave Map). Biegnij dalej, a w skrzyni znajdziesz proszek, odwracający czar zaklęcia w kamień (Great Powder Tube).
Nieco dalej znajdziesz magiczne drzwi. Rozwal je ostrzem. W korytarzu za nimi będzie roślinka lecząca i skrzynka z zamkiem. Otworzysz ją wciskając trójkąty: dolny - lewy, lewy - dolny, dolny - prawy, prawy - dolny i górny - lewy, a dostaniesz kryształ energii (Power Jewel). Idąc dalej, trafisz na przejście zagrodzone człowiekiem zamienionym w kamień. Użyj na nim tuby z proszkiem i idź dalej, a jak się okaże - wrócisz do punktu wyjścia. Uratuj w ten sam sposób jeszcze trzech ludzi (dwóch z nich jest w przejściu z lewej), a dostaniesz dwie apteczki. Właź z powrotem w teleport. Teraz wróć kawałek (przez drzwi) i przejdź przez bramkę z przodu. Biegnij brzegiem jeziora, przechodząc przez kolejne bramki (uważaj na plujące demony i ninja), aż dotrzesz do skalnej wnęki pod wodospadem. Nieco dalej znajdziesz domek, do którego powinieneś wejść, najpierw pozbywając się upierdliwych samurajów... [CD]

ISS PARTY

Witam ponownie po długiej, zbyt długiej przerwie. Mam nadzieję, że tęskniliście za moimi wywodami...
Sezon piłkarski w pełni, trwają eliminacje do mistrzostw Europy, Liga Mistrzów... Dzieje się dużo i praktycznie nie ma czasu obejrzeć wszystkiego, a tu jeszcze jakieś Pro Evolution Soccer 2 wskakuje jak królik z kapelusza, o prawie miesiąc wcześniej niż się spodziewaliśmy. Ufff...

marcellus3@wp.pl

Bardzo długa polemika z Saintem zdominowała to wydanie ISS Party, ale w następnym numerze zaklepuję sobie minimum dwie strony – będzie lista wszystkich zawodników Oranges z nazwiskami i przynależnością klubową oraz pierwsza część poradnika ze szczególnym uwzględnieniem Master League. Cierpliwości!
Ten list powinien znaleźć się po części w FAQ, a po części właśnie tu – zaanektowałem go, bo w większości traktuje o Pro Evo Soccer.

Witam,
To ja, wierny czytelnik, nareszcie mogę napisać normalną drogą korespondencji.
Chciałbym poruszyć kilka tematów z naszej dziedziny życia. Chodzi mi głównie o gry i to, co ze swojego punktu widzenia zauważyłem odnośnie recenzji, usprawniania gier przez firmy je produkujące i na końcu nas... Czytelników.
Pro Evolution Soccer 1, 2... hmm. Po przesiadce tej serii z PSX-a na PS2 nie da się nie zauważyć, że owa gra zbliża się ku "syndromowi EA/Fify". Mianowicie - zaczyna się robić efekciarsko, a zapomina się o efektywności gry. Dobra, o co mi chodzi...
Ano o to, że od kilku edycji (pal/ntsc-razem), są elementy, które mnie tak denerwują, że już nie mogę (stąd ten list). Wyliczamy: sterownie, poziom trudności, system podań, system strzałów, statystyki państw i graczy...(elementy od dłuższego czasu nie poddały się (R)EVOLUTION całej gry. Mógłbym wyliczać mniejsze i bardziej dokuczliwe błędy koderów, a może konsoli(?). Jedziemy.

Sterowanie.
Sterowanie i system podań załatwię za jednym razem. Po pierwsze podania są za słabe (przy użyciu X-a) przeciwnik zdąży przejąć piłkę, jeżeli jest w pobliżu linii podania (80 procent, że przechwyci), na to nawet nie ma wpływu celność podań i umiejętność odbierania piłki.
Druga sprawa przy podaniu górą (nie mylić z dośrodkowaniem na pole karne), jeżeli napastnik chce ją przejąć to mu to zajmuje trochę czasu i na dokładkę duuuuużo miejsca potrzebuje do poprawnego przyjęcia (w biegu), jeżeli w pobliżu jest obrońca to wiemy, co się stanie, w tej grze walczymy o każdy centymetr boiska (ta gra, jak sami przyznacie, jest delikatna). Trzecia sprawa One-Two, podanie prostopadłe, to samo tylko górą. JA BYM CHCIAŁ WRESZCIE SAM POKAZAĆ DOKŁADNIE! KIERUNEK I SIŁĘ (NIE MIEJSCE) podania. Wiem gdzie leży problem. To wszystko idzie po sznurku (to wiecie), co źle się odbija się na podaniach prostopadłych. Względem szerokości boiska, poruszać można się tylko w ośmiu kierunkach od pozycji wyjściowej. Mam też kilka spostrzeżeń i pytań: Kto używa prawej gałki do precyzyjnego podawania? Gdzie jest uwzględniona siła nacisku na przyciski? Czy nie lepiej byłoby zlikwidować pod przyciskiem TRÓJKĄT podanie prostopadłe, a wszystkie podania te normalne, do nogi oraz prostopadłe umieścić pod jednym przyciskiem aby w trakcie gry używać tylko X-a podając kierunek i siłę podania. I tak X - podanie po ziemi, Trójkąt podanie górą (bez względu na to czy to normalne podanie czy prostopadłe). Zawodnik i tak ma obowiązek ruszyć się do piłki bez względu na rodzaj podania. Ile razy w PRO czy WE zdarza się, że zawodnicy stoją jak sieroty, a przeciwnik dostaje piłkę na talerzu, ile razy podczas podania prostopadłego napastnik leci w innym kierunku niż byśmy chcieli, ile razy podanie jest o tyle za mocne, iż zastanawiam się czy gram PROfesjonalistami czy "ekstraklasą". Kiedy, ach, kiedy podając do swojego zawodnika, a następnie od razu chcąc podać prostopadle DALEJ, podanie nie będzie opóźnione albo zbyt słabe lub ostatni, do którego zostało podanie skierowane będzie się rwał do piłki, a nie stał, gdy mu piłka koło nogi przelatuje, a on sobie pomału do niej podbiega, chociaż ja mam R1 wbite w pada? Kiedy do cholery będzie wreszcie porządne kiwanie? Kiedy po ruchach będzie można rozróżniać nie tyko Beckhama, Roberto Carlosa (wolne), Zidana (...je Łysy wchodzi). Ja nie proszę ja, już ŻĄDAM wysokiego poziomu po tej grze. Niech nie zajmują się efekciarstwem - jest już pięknie, Repleye są boskie (te z bramki szczególnie), stadiony dla mnie są najpiękniejsze ze wszystkich innych szachów próbujących naśladować PRO EVO!!!!. Nie lubię Bayernu ale ich stadion w PRO jest cudowny...

Wylałeś już całą gorycz? No to przejdźmy do polemiki. Nie mów mi nic o syndromie Fify, bo tego w PES/WE po prostu nie ma. I z całą pewnością jest tu efektywność (efektowność także), ale efektywność piłkarskiego boiska, nie żadna inna. Powiedzmy sobie otwarcie – piłką nożną rządzi przypadek, i to rządzi w stopniu o wiele większym niż w innych, bardziej wymierzalnych, dyscyplinach sportu. No, bo jak racjonalnie wytłumaczyć porażki Francji i Argentyny na mistrzostwach świata (teorii spiskowych nie uwzględniam)? Jak wyjaśnić, ostatnie wydarzenia – porażkę Włoch z Walią i remis Anglii z Macedonią na własnym boisku w eliminacjach Euro 2004? Nie da się. Do czego zmierzam? Oczywiście do tego, że nie może być tak, że o wszystkim będziemy mogli w PESie sami decydować. Za szybko można byłoby się tego nauczyć. A gdyby miało być tak trudne, jak prawdziwa piłka nożna to trzeba by trenować od małego po kilka/kilkanaście godzin dziennie i, i tak nie miałoby się żadnej gwarancji sukcesu. Dlatego, pomimo, że te „wady" (dla mnie zalety) występują w PESie, to są przeze mnie postrzegane jako naturalna część gry i denerwują mnie w sposób dokładnie taki jak kibica/trenera piłki nożnej. Schrzanione podanie, które mogło otworzyć drogę do bramki. Takie właśnie jest piękno piłki, a umiejętności pozwalają zmniejszyć tylko prawdopodobieństwo niepowodzenia. Co do rozróżniania graczy po stylu gry... Niewykonalne IMHO, trzeba by było zatrudnić tych wszystkich do sesji motion capture, a to zakrawa na absurd. No chyba, że ktoś stworzy technologię przechwytywania ludzkiego ruchu z taśmy video...

Poziom Trudności i statystyki...
...nijak ma się do gry . Jak można sugerować się statystykami graczy i państw jeżeli ja przykładowo ustawię na maxa gwiazdki z poziomu trudności i gram z najsłabszym zespołem, a on ze mną wygrywa. Sytuacja się odwraca, jedna gwiazdka poziomu, gramy z Francją i ona dostaje u siebie 0:5 z zespołem lewusów. No i co wy na to...

BOI SIE NAS FIFA, NIENAWIDZI TIF, JESTEŚMY ZAWSZE Z WAMI KCET!
Oficjani fani Pro Evolution Soccer

Sam sobie odpowiedziałeś – poziom trudności. Na pięciu gwiazdkach z każdym będziesz się męczył, mniej lub bardziej. Na jednej – z nikim. To jest właśnie poziom trudności gry. W rzeczywistości jest tylko jeden poziom trudności – najwyższy i dlatego Włosi mogą przegrać z Walią, Niemcy męczą się z Wyspami Owczymi, a nasi dostają u siebie od Łotwy... Co w świetle powyższych wcale nie jest taką niespodzianką...

System Strzałów.
Ja podaję kierunek strzału, bez względu na aktualną pozycję zawodnika (czy jest twarzą do bramki czy nie), jak od razu chce kopnąć z bomby, to niech to nie trwa sekundę ale ułamek, rykoszety, strzały bezpośrednie mają być bezpośrednie i w miarę celne (znowu - ja kieruję strzałem).
Mocne strzały nie powinny lecieć od razu do NEON-ów, trochę możnaby obniżyć lot piłki. Przyznajcie się, sami macie ochotę czasem po przejęciu piłki w połowie boiska od razu podać do napastnika, bya ten z kilkudziesięciu metrów przywalił taką bombę, że piłka odbiła się od poprzeczki dwa razy, a następnie wypadła z bramki, publiczność jest posrana tak jak bramkarz który woła Matkę i chce do domu. To się nazywa strzały z zaskoczenia, bezpośrednie, TO JEST WIDOWISKO, do którego nie trzeba efekciarstwa.
Mój slogan to: "Przez Prawdziwe Widowisko Do Efektownej Gry".

Nie, nie i jeszcze raz nie! PES ma odzwierciedlać (w miarę możliwości) rzeczywistość piłki, a tam zawodnik chce kopnąć piłkę, ale to jak mu to wyjdzie jest już inną sprawą – strzał Zidane'a w finale Ligii Mistrzów jest tu świetnym przykładem. On po prostu kopnął piłkę – nie celował, bo to niemożliwe. To, że wpadła w okno, to już szczęście i nic więcej, a dla tych, co w szczęście nie wierzą - wypadkowa wielu czynników. Strzały z pierwszej, z woleja, bez przyjęcia – wszystko to przecież jest w PESie i jak masz ochotę to możesz sobie tak strzelać, ale skutek rzadko będzie taki jak potrzeba. Dodam jeszcze, że w PES'ie i WE6 strzały były zbyt celne i za ostre (jak dla mnie) – w PES2 jest już trochę inaczej, a przestrzelonych, w dotychczas stuprocentowych sytuacjach, strzałów jest o wiele więcej. Co raz bliżej do rzeczywistości. Cieszy mnie to.

Pomału będę kończył, ale zahaczę o inne gry i Wasze recenzje.
Wstrzymajcie się od DYCH dla tej gry, jeśli nie usprawnią wyżej wymienionych elementów, jeżeli już musicie to, chociaż napiszcie, że to, co tu nabazgrałem dalej jest do bani, to ja już będę wiedział czy inwestować w każde wydanie PRO/WE.

Podejrzewam, że tego, co byś chciał, raczej tu nie zobaczysz... Ale zmiany są olbrzymie.

Jeżeli będziecie kiedykolwiek mieli ochotę polemizować na temat PRO to napiszcie na łamach NEO+ lub mailem, a chętnie wezmę udział w dyskusji.
Co do recenzji i tego syndromu EA, uważam że kilka wydań jakiejś gry, a rodzą się wielbiciele, wyznawcy, fani i z każdym kolejnym wydanie danej gry, jeżeli pojawią się jakiś poprawki (widoczne), jeden element rzucający się w oczy, to od razu ogłaszana jest mała rewolucja, gra uważana jest za „The Best", koderzy są bogami, im ufamy. Ja odpowiadam: Tak! Po tekstach w recenzji można dotknąć nieba, po kupieniu gry schodzimy na ziemię. To jest syndrom EA. I to nie chodzi o KCET, oni naprawdę kochają Football, ale niech nie zapominają, że chcąc zrobić wiele, można nie zrobić niczego.

Niezupełnie... syndrom EA to właśnie brak zmian, a przeważa skuteczny marketing. W przypadku PES'a ciężko jest mówić o małych zmianach, bo porównywać jej do ISS Pro Evo z PSX'a się nie da. Z kolei PES2 to kolejny wielki krok w rozwoju tej serii.

Co do innych Recenzji: GT3A-spec - piękny, piękny... replay, gra pozbawiona właściwego elementu (brak wizualnego tuningu przy takiej grafie...TO GRZECH! Tyle czasu ją robić i ją tego elementu pozbawić. Tryb Rally - to są trasy tylko po to, aby można było gdzieś pokazać samochody rajdowe (gra straciła duszę/klimat) GT1 jest dla mnie najlepsza (true!)
WRC- gdzie te poślizgi, gdzie speed?

Heh, tak się składa, że obie recenzje są mojego autorstwa. Nie będę się z tobą spierał, bo po części masz rację, ale z drugiej strony... Czepiasz się szczegółów, a zatracasz wizję całości – obie wymienione gry, były w swoim czasie najlepsze w swoim gatunku. Zresztą nadal są w czołówce.

Podsumowanie:
Od lat zdobywacie moje zaufanie, jeżeli chodzi o recenzje gier, parę razy podpadliście, ale to przecież sobie możemy wybaczyć. Kilka rad na przyszłość: Przede wszystkim ZAUFANIE!!!, pamiętajcie, to jest najważniejsze. Ja wam ufam, jestem za grami od czasów SS (tego fajnego), odkąd Gulash się tam zjawił, a jego artykuł w nr 26 (chyba?) pozbawił mnie jakichkolwiek wątpliwości, co do tego rodzaju rozrywki - vide txt o PlayStation.
Dla recenzentów: poznaj grę po poziomie trudności vide PES.
To tyle lizania się po $@#%^&. Kończę i pozdrawiam wierny forever

saintxl@poczta.onet.pl

P.S. Ja kocham PES/WE- żeby nie było niedomówień, ale...

Ja też i bez „ale".
See ya next month!

RPGamer

Jednym z elementów, które najbardziej polubiłem w Final Fantasy VII była ogromna swoboda i wiele mini gier urozmaicających czas podczas trwania naszej wędrówki. Hodowla chocobosów i ich wyścigi, jazda na snowboardzie, bijatyka, czy opieka nad specyficznym rodzajem tamagotchi. W FFX jedną z mini gier, która potrafi wyrwać z życiorysu dobre kilkanaście godzin jest najsławniejszy sport w świecie Spira, mianowicie - blitzball. Każdy, kto grał w FFX musiał przynajmniej raz spróbować strzelić gola na wodnej arenie. Dla tych, którzy mają ochotę na więcej, przygotowałem poniżej nieco istotnych wskazówek. A więc zagrajmy!

txt: Gangsta

TRYBY GRY

League Mode - W tym trybie masz do rozegrania 10 meczów; za zwycięstwo otrzymasz trzy punkty, za remis jeden. W sumie chodzi o to, by uzbierać ich jak najwięcej.

Tournament Mode - Tutaj masz możliwość rozegrania 2 lub 3 meczów, a głównym założeniem jest to, by zająć w turnieju pierwsze miejsce.

Exhibition - Ten tryb przeznaczony jest głównie do treningu. Nie zdobędziesz tu punktów doświadczenia, ale za to nadal masz możliwość uczenia się specjalnych technik od przeciwników.

STEROWANIE

Kierowanie poczynaniami naszych zawodników może się niektórym wydać nieco skomplikowane, a to za sprawą niezbyt przejrzystego widoku na pole gry. Po prostu nie zawsze wiadomo, jak daleko jesteśmy od celu i gdzie są przeciwnicy oraz jak ich ominąć. Po wciśnięciu przycisku Trójkąt pojawi się menu, w którym będziemy mogli wybrać automatyczne sterowanie postaciami przez konsolę (Auto), a dla tych, którzy wolą mieć całkowitą kontrolę nad akcją, tryb Manual A i Manual B. Różnią się one pracą kamery. Najważniejsza jednak będzie mała mapka na dole, reprezentująca pole gry i zawodników. Sugerują więc wybranie któregoś z manualnych trybów i osobiste kierowanie akcją przy wydatnej pomocy mapki.

STATYSTYKI POSTACI

Hit Points (HP) - Oznaczają wytrzymałość postaci. Za każdym razem, gdy wykonujesz jakąś czynność, te punkty ulegają zużyciu. Gdy ich licznik spadnie do zera, wszystkie pozostałe statystyki (BL, AT, PA, CA, SH, EN) zostaną tymczasowo zmniejszone o połowę.

Speed (SPD) - Oznacza prędkość postaci.

- Ofensywne

Pass (PA)- Określa odległość, na jaką postać może podać piłkę.

Endurance (EN) - Określa szanse na przebicie się atakującego przez obronę przeciwnika.

Shoot (SH) - Określa szanse postaci na strzelenie bramki.

- Defensywne

Block (BLK) - Ten parametr determinuje umiejętność przechwytywania podań przeciwnika lub blokowania jego strzałów.

Attack (AT) - Określa szanse na zdobycie piłki podczas starcia z przeciwnikiem podczas obrony.

Catch (CA) - Określa szanse bramkarza na złapanie piłki po wykonaniu przez przeciwnika strzału na bramkę.

Wszystkie podane wyżej statystyki mają priorytetowe znaczenie przy wykonywaniu większości czynności. I choć istnieje możliwość zachwiania wyniku przez czynnik losowy, to niemal pewnym jest, że napastnik o bardzo wysokim współczynniku SH, po wykonaniu strzału na bramkę pokona nim dwóch obrońców o dość niskim BLK oraz bramkarza o równie małej wartości CA.

DOSTĘPNE ZAGRANIA

Kiedy w czasie meczu wciśniesz Kwadrat, pojawi się menu, a w nim trzy możliwe do wykonania zagrania. Są to:

Pass - Czyli podanie. Przy jego wykonywaniu zwróć uwagę na parametr PA podającego, gdyż od niego zależy skuteczność. Podczas lotu piłki, wartość ta będzie się systematycznie zmniejszała, a gdy spadnie do zera, podanie okaże się niecelne.

Shoot - Strzał. Tym razem należy wziąć pod uwagę parametr SH strzelającego. Tutaj sprawa ma się nieco gorzej, ponieważ jego wartość spada wraz z lotem piłki, a gdy ta doleci do bramki, jest porównywana z CA bramkarza. Jeżeli CA okaże się wyższe od wartości SH, bramkarzowi uda się złapać piłkę, a strzał zakończy się fiaskiem.

Dribble - Dryblowanie. Kiedy próbujesz dostać się bliżej bramki przeciwnika, okaże się to niezbędne. Zmniejszenie odległości między strzelającym a bramką w oczywisty sposób zwiększa jego szanse na trafienie.

Encounters / Breakthroughs

Tym razem brany jest pod uwagę EN Twojego zawodnika oraz AT przeciwnika. Może się zdarzyć, że przyjdzie Ci w jednym starciu walczyć z dwoma obrońcami, a wtedy ich wartości AT mogą ulec zsumowaniu. Jeżeli nie uda Ci się przebić, obrońcy przechwycą piłkę.

DOŚWIADCZENIE

Zdobywane jest przez każdego z zawodników indywidualnie i uzależnione od ilości prawidłowo wykonanych zagrań. Wraz z jego wzrostem, podniesieniu ulegają również pozostałe parametry postaci, oraz uaktywniają się dodatkowe sloty, konieczne do wyuczenia nowych technik.

TECHCOPY

Aby uczyć się nowych technik, w menu opcji przed meczem, możesz ustawić krycie przeciwników (Mark). Podczas gry wciśnij Trójkąt i wybierz Mark Mode. W ten sposób nasi ludzi będą starali się nie odstępować ich na krok, a gdy tamci spróbują użyć którejś ze swych specjalnych technik, w lewym, górnym rogu ekranu pojawi się napis Techcopy. Jeżeli zdążysz nacisnąć X w odpowiednim momencie, Twój zawodnik przyswoi daną technikę. Należy zwrócić uwagę na początku, przy wyborze zawodników, iż nie każdej techniki mogą się nauczyć. Ogólnie dostępne są te podświetlone na niebiesko.

ZMIANY STATUSU

Podobnie jak w zwykłej walce, status naszych zawodników może ulec zmianie w wyniku użycia na nich odpowiednich technik.

Poison - Zawodnik traci stale HP, jak po zatruciu, gdy trzyma piłkę, a kiedy nie jest w jej posiadaniu HP nie odnawia się. Nie ma także możliwości użycia swoich specjalnych technik.

Sleep - Uśpiony zawodnik jest tymczasowo wyłączony z gry. Należy go czym prędzej obudzić poprzez podanie do niego piłki.

Wither - Większość parametrów opisujących danego zawodnika zostaje zmniejszona o połowę (SH, PA, EN, BL, CA).

ZDOBYWANIE NOWYCH ZAWODNIKÓW

Podobnie jak w FFVIII, gdzie po wciśnięciu przycisku Kwadrat mogliśmy zagrać w karciankę, tak tutaj, tym samym sposobem, możemy sprawdzić, czy napotkana postać gra w blitzball i zwerbować ją. Niezatrudnieni zawodnicy mają status Free Agent. Po wciśnięciu X będziemy mogli zatrudnić go na określoną liczbę meczów. Gdy kontrakt będzie wygasał, będziesz miał możliwość jego przedłużenia. W drużynie możemy mieć jedynie ośmiu graczy, więc część Twojego podstawowego składu będziesz musiał wymienić przy zatrudnianiu nowego narybku. Ja sugeruję wymienić większość.

Również drużyny przeciwne wynajmują i zwalniają zawodników, więc jeżeli chciałbyś przejąć któregoś z nich, musisz uważnie śledzić kolejne posunięcia konkurencji.

Nie od samego początku będziesz miał możliwość sprawdzenia wartości danego zawodnika przed wynajęciem go. To, ile informacji pojawi się w tabelce przy rekrutacji, zależy od Twojego Scouting Level. Już na drugim poziomie będą widoczne atrybuty zawodnika, na trzecim wyekwipowane przezeń aktualnie techniki, przy czwartym (najwyższym) zaś, będą widoczne techniki, których dany gracz nauczył się już lub może dopiero je opanować.

PO CO MAM GRAĆ?

Jeśli same walory rozrywkowe tej wspaniałej podgierki nie przemawiają do Was wystarczająco, z pewnością dla każdego fana Final Fantasy X znajdzie się szerego innych powodów, dla których zdecydują się zagrać. Zdobycie Overdrive'ów dla Wakki to dopiero początek. Liczne nagrody rzeczowe, często nie do zdobycia nigdzie indziej, skutecznie przyciągną do gry w blitzball każdego, kto ma zamiar wycisnąć z FFX wszystkie soki.

FIGHT CLUB

I stała się światłość – nowy N+ zawitał do kiosków, a razem z nim kolejny odcinek Fight Clubu. Wbrew temu, co niektórzy sądzili nie brakuje nam pomysłów i jeszcze długo nie zabraknie. Nie martwcie się więc, w następnym numerze też powinniście nas znaleźć. Chyba, że og blefuje...

og's Squad

King of Fighters 2002
Cóż, to było pewne jak amen w pacierzu. Jakiś czas temu w NeoGeo Land (pamiętacie, gdzie Terry wyruszył po powrocie do Tokio w Fatal Fury the Movie?) kolejna część Króla Wojowników zawitała do Japońskich salonów w październiku. Nam pozostaje tylko mieć nadzieje, że KoF 2K2 Be The Fighter skopie nam kiedyś tyłki na domowych konsolach.

Fightery 4 X
O Dead or Alive 4 na razie wiemy tylko, że powstaje i podobnie, jak poprzedniczka wyjdzie jako eXclusive na pudło. Drugą wiadomością (która dość mocno nas zaskoczyła) jest ujawnienie prac nad Dead or Alive: Code Cronus. Od razu trzeba powiedzieć, że nie jest to ani DoA4, ani siatkówka DoA Xtreme Beach Volleyball. Tu chodzi o zupełnie nowy tytuł w świecie boombastycznych panienek. Pierwsze informacje przeciekły na tegorocznym TGS, ale wszystko co pokazano to ekran tytułowy...
Za to pojawia się coraz więcej materiałów o Tao Feng: Fist of the Lotus. Po części jest tworzona przez ludzi odpowiedzialnych za serię MK i zapowiada się na rewolucyjny tytuł. Zacznijmy od grafiki, która oszołamia niczym strzał kolbą w skroń. Zdepczmy od razu slogany typu dużo detali, czy trójwymiarowe środowisko. Spójrzcie na screeny – taką grafikę jest w stanie dostarczyć tylko eX! W Tao zastosowano efekty, których jeszcze nie było w bijatykach, ale że będą kiedyś wykorzystane było do przewidzenia. Aby naprawdę czymś zaszokować trzeba być w dzisiejszych czasach choć trochę oryginalnym. Autorzy postawili na interaktywność. Zawodnicy będą mogli przerzucać się przez szyby, biegać po ścianach, łapać się rurek... Pomijając fakt, że każdy z nich zbudowany jest z nieprawdopodobnej liczby polygonów, to będą ulegać „uszkodzeniom". Wyobraźcie sobie tylko te rany, bryzgającą krew, łamane kości, porwane ubrania. Ufff, już nie mogę się doczekać.

Samurai Deeper Kyo
SDK to tytuł anime, ale już niedługo także gry na PSX, którą wyda Bandai. Pytacie, jakiej gry? Będzie to bijatyka 2D. Patrząc na ostatnie wyczyny tej firmy nie mogę mieć jakichkolwiek wątpliwości. To będzie kolejna dobra pozycja. Jak się domyślacie postacie, których swoją drogą będzie dwadzieścia jeden, będą wyposażone w białą broń. Premiera zapowiadana jest na grudzień. Ihaha, jeszcze jedne fajterek 2D na PSX'a! I to tyle na razie.

Cosplay!
Gdybyśmy żyli w Japonii, to powinien tu zagościć napis „Bez komentarza". Ale skoro jesteśmy w Polsce, to chyba wypada napisać kilka słów. Cosplay to popularna w krajach azjatyckich zabawa w przebieranie się w swoich ulubieńców z gier i odgrywanie scenek. Przed Wami taki oto obrazek. Po prawej... Chcecie więcej? Piszcie!

Do you got what it takes?
Anime Dragon Ball Z to wręcz wymarzony temat na bijatykę. Aż dziw bierze, że dopiero teraz ktoś się za to zabrał. Pytanie tylko czy Smocze Jaja nie są zbyt duże na małą patelnię PS2? Hahaha, tak czy inaczej, fanów tego uniwersum nie brakuje i to samo w sobie praktycznie gwarantuje sukces tej grze. Widzieliśmy już pierwsze filmy i zapowiada się niezła jajecznica.

Choć grafika plasuje się poniżej średniej – prawie nie ma tła, a postacie są bardzo proste, to i tak znakomicie spełnia swoje zadanie. Będzie ponad dwudziestu fighterów wykonanych tak, aby jak najbardziej przypominali swoje anime'owe odpowiedniki. Wojownicy co chwilę wywalają olbrzymie fireballe lub wyskakują w górę i trzepią się w powietrzu. Ogólnie niezła jatka, a dla fanów DB będzie to z całą pewnością siódme niebo.

Nowy fighter Capcomu
W ostatnim numerze była krótka wzmianka o Capcom Fighting All Stars. Wystąpią w nim gościnnie postacie znane z tej serii: Ryu, Chunli, Strider Hiryu, Mike Haggar, Akira. Nowe to min. D.D, Ingrod, Rook. Na razie wiemy, że gra będzie w pełnym 3D hulać na arcade'owym odpowiedniku PS2 – Board 246. Poza tym system walki będzie mieszanką najlepszych cech różnych bijatyk Capcomu.

Zapalniczka
Oto co znaleźliśmy na największej internetowej aukcji. Wbrew pozorom nie jest to oficjalna zapalniczka od Capcomu. Ktoś wykonał ją amatorsko, ale nie zmienia to faktu, że wygląda po prostu bombowo i na pewno zaspokoiłaby potrzeby niejednego fana bijatyk. Nie wspominając już o szpanie na wszelkiego rodzaju turniejach.

Bloody Roar: Primal Fury
Dzięki pewnym kodom w wersji GCN tej gry udało się odblokować bardzo nieprzyzwoite obrazki z panienkami w rolach głównych. To, co poniżej widzicie jest tylko delikatną namiastką tego, co my ujrzeliśmy na reszcie obrazków... Widać, że koderom trochę się nudziło i postanowili pobawić się swoimi postaciami, ale co na to Nintendo?

Net Fighters
Mamy informację, że już niedługo dzięki Xbox Live będzie można szaleć sieciowo w Capcom vs SNK 2 i Marvel vs Capcom 2. I tyle newsów!

Virtua Fighter 4

Dzisiaj przyszła pora na wagę ciężką więc bez zbędnych ceregieli zabierzmy się za analizę pierwszego z dwóch najpotężniejszych zawodników w VF4 – Wolfa!

WOLF

Zaczynamy od Wolfa, jako że to właśnie on jest popularniejszy z dwójki wymienionych postaci. To chyba oczywiste; gdyż Wolf to bezsprzecznie największy, obok Akiry, killer w całej serii VF. Pomimo ogromnej sympatii jaką żywię do Laua, Shuna czy Jeffreya, muszę przyznać, iż sprawnie prowadzony Wolf jest w stanie zmiażdżyć każdego przeciwnika już po jednym trafionym ciosie! Łatwo dojść do takich, a nie innych wniosków, kiedy widziało się nagrania japońskich i koreańskich mistrzów, którzy dzięki skrupulatnie przygotowanym kompletom nie pozwalali wyprowadzić wrogowi chociażby jednego ciosu! Na czym więc polega fenomen czerwonoskórego Kanadyjczyka? Ok – zacznijmy od zalet (tak, Wolf ma też parę wad). Przede wszystkim – ogromna siła ciosów. Najpotężniejsze ciosy Wolfa, które trafią jako counter, mogą zabrać przeciwnikowi nawet 60 – 70 punktów zdrowia! Obok takiego potencjału nie można przejść obojętnie, dlatego też radzę, abyś wypracował sobie kilka akcji wyprowadzanych w momencie ataku przeciwnika. Zdarza się, że już 3 lub 4 takie ciosy mogą zakończyć rundę na Twoją korzyść. Przerażająca wręcz siła ciosów zadawanych przez Wolfa, przynosi też wymierne korzyści w postaci najróżniejszych staggerów i stunów zadawanych wrogowi. Niektóre w miarę szybkie ciosy, jak np. p + K + G, oszałamiają oponenta nawet jeśli ten nie atakował (innymi słowy – Wolf staggeruje również bez counterów i bloków!). Oczywistym jest, iż przewaga klatek animacji jaką dysponuje masywny Kanadyjczyk w przypadku wywołania staggera, pozwala skonstruować akcje pożerające kosmiczne ilości energii wroga! Zapoznaj się więc dokładnie z reakcjami oponenta na poszczególne kombinacje, a po jednej, aczkolwiek skutecznej akcji, może zostać z niego tylko mokra plama! A co zrobić, jeśli drugi gracz ciągle blokuje i uniemożliwia nam w ten sposób przeprowadzenie szybkiej i wyniszczającej ofensywy? Cóż, nasz wrestler nie robi sobie zupełnie nic z takiego zachowawczego stylu gry i bez większego problemu jest w stanie przełamać obronę wroga! Tutaj dochodzimy do konkretnego przegięcia w przypadku Wolfa. Nie dość, że może on łatwo staggerować oponentów bez counterowania, to na dodatek posiada w swoim arsenale pokaźną ilość ciosów pozwalających dobrać się także do blokującego adwersarza! Większość z tych ciosów jest wolna, więc często można albo scounterować, albo klepnąć evade i korzystając z przewagi klatek przeprowadzić kontratak. Jeśli jednak nauczysz się sprawnie miksować guard breaki (ciosy przebijające blok) i inne staggerujące ciosy, to Twój wróg może znaleźć się w nielichych opałach. W żadnym wypadku nie wolno Ci też zapomnieć o szerokiej gamie rzutów, stosowanych przez Wolfa w walce z bliskiej odległości! Kombinacje jakie możesz wstukać na padzie, aby Wolf poturbował nieco drugiego fightera, nie są wcale takie trudne, a korzyści płynące z takiego rodzaju ataków są naprawdę ogromne. Gwarantowane dobitki, juggle przy ścianie, czy efektowne ring outy, to tylko niektóre z profitów, jakie przyniosą Ci rzuty Hawkfielda. Bardziej szczegółową analizą tego aspektu gry zajmę się w końcowej części opisu. Żeby jeszcze bardziej zachęcić Cię do gry Wolfem, pozwolę sobie wspomnieć, że Kanadyjczyk jest zawodnikiem należącym do najcięższej kategorii w VF4, a co za tym idzie, nawet najszybsze postacie nie będą w stanie zaaplikować mu długiego i skutecznego zarazem juggla! Parę kombinacji reversali (t + P + K na wysoki lub średni kopniak, dt + P + K na średni kopniak, d + P + K na dolną pięść) dopełniają postać Wolfa, jako zawodnika doskonale spisującego się zarówno w defensywie jak i w ofensywie! Dobra, wystarczy już tego bezkrytycznego wychwalania indiańskiego wrestlera – czas rzucić nieco światła na największą wadę Wolfa. Otóż Hawkfield nie jest, wbrew pozorom, postacią idealną. Jego największym mankamentem jest ogromna powolność i koszmarne opóźnienia po zadawanych ciosach. Nie trafisz własnym atakiem – przygotuj się na juggle, wróg zablokuje niestaggerujący cios – przygotuj się na juggle, upadniesz na ziemię po własnym ataku... Nie chciałbym być w Twojej skórze)! Hehehe, niestety, ale gra Wolfem wymaga świetnego refleksu i dobrze rozwiniętej umiejętności przewidywania. Margines błędu, na jaki możesz sobie pozwolić, jest minimalny! Dobry przeciwnik szybko nauczy się wykorzystywać Twoją piętę Achillesową, a następnie zmiecie Cię z powierzchni ziemi. Dlatego właśnie efektywna gra wirtualnym wrestlerem wymaga wielu godzin żmudnego treningu oraz niemałej wiedzy na temat ciosów innych postaci. Przejdźmy teraz do analizy co ciekawszych zagrań Wolfa, która, mam nadzieję, pomoże Ci w opracowaniu ciekawych i spektakularnych kompletów. P, P, p, P, t, P – standardowe combo rękami, które faktycznie może się przydać, jeśli chcesz odepchnąć od siebie wroga, lub przedłużyć potężnego juggla. Zwróć uwagę, że ostatni cios można znacznie opóźnić, a tym samym skutecznie zmylić przeciwnika. Drugi cios serii p + P, P przewraca przeciwnika przy czystym trafieniu, a cała akcja prezentuje się dość szybko jak na Wolfa. Niestety, drugiego puncha nie można opóźnić, co znacznie zmniejsza przydatność owej kombinacji przy bezpośredniej wymianie ciosów. Tak czy inaczej, jest to w miarę silne combo, znajdujące zastosowanie głównie w jugglach. Całkiem ciekawym i, co ważne, błyskawicznym wręcz zagraniem, jest d, dp, p + P. Ta podbitka ładnie wyrzuca w powietrze szarżującego wroga, ale nie daje możliwości kontynuowania długim jugglem. Jeśli trafisz – nie ryzykuj i zamiast rzeźbić air combo, lepiej od razu zaatakuj wroga na ziemi! Aha, jeśli nie trafisz..., no cóż, przekonasz się sam). Nieco wolniejszym, lecz nie mniej przydatnym zagraniem jest p, p + P. Głównym atutem tego ciosu jest to, że powala także blokującego przeciwnika! Nie używaj go jednak z bliskiej odległości, ponieważ oponent z łatwością przerwie Twój atak szybką serią. A jak ocenisz dp + P? Mało przydatne? Nic bardziej mylnego! A i owszem cios prezentuje się niezbyt atrakcyjnie, ale zwróć uwagę na reakcję trafionego nim wroga! Otóż trafiony czysto przeciwnik osuwa się lekko na kolano, a wtedy masz na 100% gwarantowany niski rzut! Zauważ, iż to tylko jeden z kilku ciosów oszałamiających wroga w podobny sposób. Za nienajgorszą technikę można też uznać p ,dp, d, dt, t + P, P. Drugi cios łatwo przewraca przeciwnika, a jeśli uda mu się zablokować, to w najgorszym wypadku odepchniesz go na sporą odległość. Dzięki temu będziesz w stanie uspokoić grę i szybko zająć się konstruowaniem następnej akcji. A teraz klasyczny juggle starter w wykonaniu wrestlera, czyli t + P. Już najprostsza kombinacja po tym wybiciu zabiera aż 62 pkt (np. : t + P, p + K, t, p + P + K, t, p + P + K), a jeśli pokusisz się o trochę bardziej skomplikowane juggle, to skasujesz przeciwnikowi nawet ponad 100 pkt zdrowia!

Jednym z ciosów chargeable Wolfa jest t, p + P (przytrzymać). Uderzenie jest bardzo silne, a przyjęte na blok rozbija obronę adwersarza. Podczas wykonywania tej techniki, zapaśnik odchyla się lekko do tyłu, ale niestety nie uchroni Cię to od wysokich ataków. Kiedy oszołomisz tym ciosem oponenta, wal od razu p + P. W ten sposób całkowicie unieruchomisz wroga, a następnie zaaplikujesz mu jakiegoś wypasionego juggla. Aha, jeśli zauważysz, że wróg szykuje się do counterowania, klepnij szybko d, przez co przerwiesz wykonywaną kombinację. Za świetny juggle starter powinniśmy uznać t, dp + P. Cios jest wolny, ale i tak świetny! Ten silny punch bardzo ładnie oszałamia drugiego wojownika, a puszczony na blok daje staggera. Przydatność tego ataku podkreśla fakt, iż kombinacja t, pd + P jest znacznie szybsza od charge'owalnych ciosów staggerujących. Warto też nadmienić, że omawiana technika przewraca także kucającego i blokującego wroga! Wolf nie może pochwalić się jakimś szczególnie bogatym zestawem kopniaków, chociaż także i tu znajdziemy coś przydatnego. Taki np. p + K przewraca przeciwnika i pozwala na zaatakowanie klienta w powietrzu. Z kolei p, d + K to bardzo szybki i dosyć zaskakujący cios. Mimo że łatwo staggeruje on przeciwnika, to jednak możliwości kontynuacji są mocno ograniczone. Postaraj się jednak stopować przeciwnika tą właśnie kombinacją z bliskiej odległości – satysfakcja gwarantowana. Dp + K to kolejny dobry kopniak przewracający kucającego i blokującego wroga. Za przydatny cios powinniśmy również uznać chargeable P + K. Niezbyt szybki, ale oszałamiający wroga nawet kiedy ten blokuje. Wyśmienita kombinacja, której nie powinieneś bać się często używać jest t, p + P + K. Jest w miarę szybka i dlatego możesz ją wsadzić nawet 3 razy w jednym jugglu!!! Jest to także doskonała alternatywa dla każdego, kto uzna pozostałe juggle startery Wolfa za mało przydatne i zbyt wolne. Gorąco polecam też dp + K. Ta niska podcinka może zaskoczyć wroga i skutecznie zwalić go z nóg. Co więcej, jeśli nie trafisz, nie musisz obawiać się rzutu ze strony przeciwnika. Wolf automatycznie wykona szybkie kucnięcie i uniknie przez to przykrych konsekwencji! Chciałbym lojalnie ostrzec przed nadużywaniem K + G. Być może i sprawdza się ona w krótkich jugglach, ale przy bloku lub niecelnym trafieniu wrestler długo leży na macie i narażony jest na silne dobitki. Wspomnijmy jeszcze o bardzo szybkim i staggerującym p + K + G oraz t + K + G, które skutecznie zbiera wroga odbijającego się od ziemi.

Niekwestionowaną zaletą t + K + G jest to, że możemy przedłużyć tę kombinację na dwa sposoby. Po trafionym kopnięciu wciskamy P + G i mamy gwarantowany rzut. Drugą opcją jest klepnięcie K zaraz po t + K + G, co na pewno znajdzie swe zastosowanie w wielu spektakularnych jugglach. Przydatnym zagraniem trzeba też nazwać dp + P + K. Nie dość, że cios ten staggeruje przeciwnika, to na dodatek odwraca Wolfa tyłem i pozwala na błyskawiczne wyegzekwowanie d + K, które znowu oszałamia zaskoczonego fightera.

Na koniec przyjrzyjmy się bliżej fenomenalnym rzutom i łamaniom Wolfa. Oprócz podstawowych i względnie słabych kombinacji takich jak P + G, p, p + P + G, gp + P + G, dp + P + G (możliwy juggle, jeśli przeciwnik uderzy w ścianę), t + P + G (dobry do ringoutow), nasz Kanadyjczyk może też zaprezentować znacznie potężniejsze metody masakrowania swojej ofiary, jak chociażby dp, dp + P + G (70 pkt) z możliwością przedłużenia przez P + G (wtedy rzut zabiera mniej energii, ale zauważ, że masz dogodną sytuację do dobitki lub powalenia wstającego przeciwnika). Grzechem byłoby pominąć genialny Giant Swing – t, dt, d, dp, p + P + G (80 pkt), który powinieneś stosować tak często jak to tylko możliwe bez żadnych skrupułów. Jest to wspaniała metoda pozbywania się przeciwników z ringu, lub poobijania ich nieco o zamykające pole walki ściany. Zapamiętaj – GS wyrzuca delikwenta w stronę przeciwną do tej, w którą odwrócony jest Twój wojownik. W przeciwnym natomiast kierunku posyła ofiarę p, dp, d, dt, t + P + G. Po tej kombinacji możesz klepnąć P + G aby wykonać rzut o nieco mniejszej sile, ale pozwalający na wykonanie jakiejkolwiek dobitki. Ciekawym sposobem na atak wydaje się też t, t + P + G. Tutaj Wolf robi szybki unik, po czym chwyta ofiarę od tyłu, co ułatwia wykonanie któregoś z tylnych rzutów. Przydatnym zagraniem jest p + P + G, dające zapaśnikowi spore pole do popisu. Możesz od razu zastosować jakiś rzut, albo zajść przeciwnika od tyłu i dopiero wtedy wykonać silniejszą kombinację. Trzecią, ogromnie przydatną opcją jest tu odepchnięcie wroga – dp + P + G, który przez chwile jest bezbronny i aż prosi się o juggle (jeśli pchniesz na ścianę to dostajesz prezent w postaci oszołomienia wroga). Także kucający wojownik nie może czuć się bezpiecznie w obecności Wolfa, gdyż potrafi on rzucać swą ofiarę nawet jeśli ta uchyla się przed wysokimi rzutami. Do najlepszych i szybkich low throws należą: d + P + K + G, dp + P + K + G, dp, dp + P + K + G lub dt + P + K + G. Dzięki kombinacji d + P + G możesz podnieść leżącego na ziemi oponenta i ponownie wbić go w glebę dowolnym jugglem (masz przewagę klatek animacji). I to by był na tyle jeśli chodzi o Wolfa! Nieustający napór na przeciwnika, sprytne miksowanie rzutów i stopowanie ofensywy przeciwnika za pomocą reversali, to chyba podstawa w przypadku gry potężnym wrestlerem. Pamiętaj że inicjatywa musi zostać w Twoich rękach, bo w przeciwnym razie szybki przeciwnik może wykorzystać Twoją powolność i sprawić Ci niezłe lanie! Trening czyni mistrza.

Kilka juggli:

p + K, t, p + P + K, t, p + P + K, t, p + P + K

p + K, P, t, p + P + K, t + K + G, K

p + K, P, p + K, t, p + P + K, d + K

p + K, P, P, p + K, t,p + P + K

p + K, P, t + K + G

t, dp + P, P, p + P, P

t, dp + P, t,p + P + K, t, p + P + K, d + K

P + K (charged), p + P, p + P, t, p + K + G

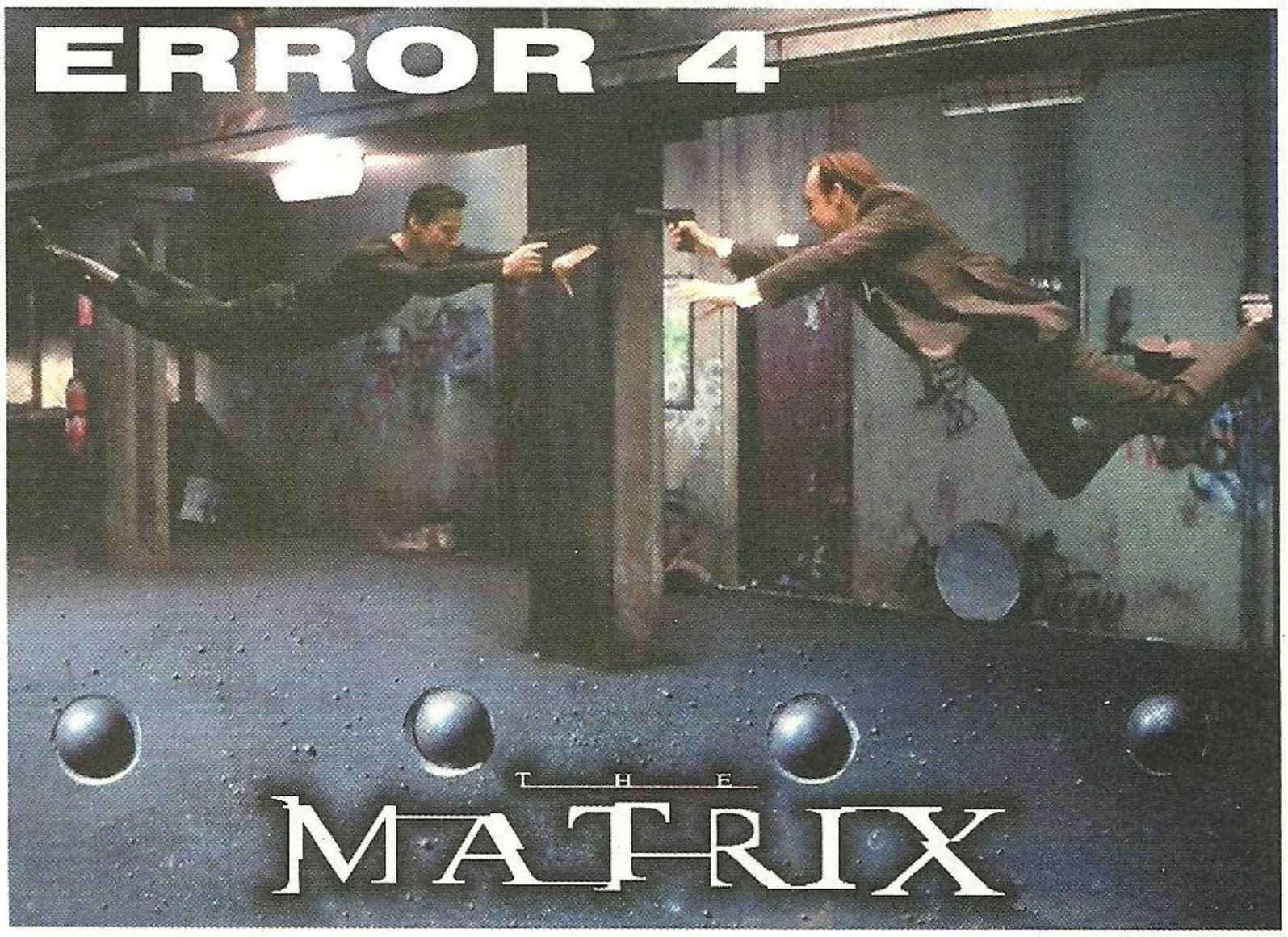
t, p + P (charged na blok), P + K, t, p + P + K, t, p + P + K

NEON

Witam ponownie w Er! Ponieważ październik to miesiąc idealny na wszelkie zaziębienia i ja się trochę zasmarkałem. Mam nadzieje, że w żaden sposób nie wpłynie to ujemnie na rozważania o Kijanu „Neo" Riwsie i jego czarnoskórym przyjacielu, rozdającym różnokolorowe piguły. Bo jak wiadomo, dziś to właśnie oni są naszymi gośćmi.

Raport #4

Po staremu rozpocznę nowy raport Er od podziękowania wszystkim, którzy nadesłali swoje pomysły. A są to: 7upa, Bartek K, Jarel, Michał „Gruby", Simon III, MM, Wooj, Mike, Marchewa i 007. Wszystkie listy były bardzo pomysłowe i muszę przyznać, że panowała wielka zgodność. Czyżby film był aż tak oklepany? Nieistotne, lepiej przyjrzyjmy się Matrix: The Game, powstałej na łamach N+.



Pierwsze wrażenie jest bardzo ważne, dlatego przy pierwszym odpalaniu gry coś powinno nas zaskoczyć. Oczywiście mile. Co to może być w przypadku Matrixa? Najbardziej spodobała mi się propozycja Jarela, którą lekko naciągnąłem żeby pasowała do reszty – na białym tle pojawia się Morfeusz z dwoma pastylkami, pytając „Czy chcesz poznać prawdę?" Wybierasz odpowiednią pastylkę i:

- budzisz się w dzisiejszym świecie, jest 7 rano i wstajesz do pracy
- otwierasz oczy (widok fpp) w „bańce" z lepkim płynem i myślisz, że to najgorszy sen, a to właśnie jest prawda...

Przy pierwszej opcji można by trochę pozwiedzać miasto. Druga rozpoczynałaby właściwą akcję. Zakładamy, że przebudzenie nie jest filmem, ale grywalnym kawałkiem. Najpierw trzeba się oswobodzić z tych rurek w ciele, a potem można rozejrzeć się po okolicy. Oczywiście dookoła nas setki innych ludzi pływających w swoich zbiorniczkach. Wizja straszna, ale nim coś się pokapujesz ziuuum! i już spływasz w dół. Tam czeka ratunek i początek skończony. To właściwie nie byłaby jeszcze gra, tylko raczej takie preludium. Oczywiście historia nie może się powtarzać przy każdym włączeniu gry (no chyba, że za pierwszym razem wybierze się matrycę), tylko raz, przed zrobieniem pliku save'owego. Wstęp za nami.

Teraz odpala się menu – wystrój oczywiście zielony ze spadającymi literkami. Tu potrzeba trochę efekciarstwa. Błyski, zagięcia przestrzeni, przebijający przez tekstury Matrix (jak z końca filmu). Start i historia jedzie dalej.

No i co teraz? Tu pojawiła się jedyna rozbieżność – czy scenariusz ma być oparty na filmie, czy też ma być jego rozwinięciem? A może jeszcze inaczej – grę i film łączy świat, a nie bohaterowie czy historia. Ale czym byłby Matrix bez Neo, Trinity i Morfeusza? Ostatecznie zadecydowałem, że eksperymenty z „rewelacyjnymi" nowościami mogłyby zakończyć się powstaniem kiczu i dlatego gra zmieści się w filmie.

Wracamy do momentu „Start New Game". Neo, w którego skórze znajduje się gracz, otwiera oczy na statku. Krótka gadka i pojawia się pierwszy cel – przejście treningu. Zostajemy zapoznani z dobrodziejstwami fotela i dostajemy pierwszą dyskietkę. Upload'owanie software'u do łba przewinęło się u każdego, więc zakładam, że nie ma potrzeby się nad tym rozwodzić (powiem tylko, że nowe dyskietki robiłby jeden ze speców na podstawie tego, co zdobędziemy będąc w Matrixie). Chwila na fotelu fryzjerskim i... „Umiem kung-fu", a potem w odpowiedzi na „Szot mi", dochodzimy do sedna – do walki!

Widok tpp. Ruchy – masa skoków, odbijanie się od ścian (oraz możliwość krótkiego biegu po nich), salta i co najważniejsze – szybkość! By przyspieszyć maksymalnie akcję można wprowadzić np. zwalnianie czasu a la Max Payne. Żeby nie nadużywać tego efektu, zwalnianie byłoby opisane jakimś paskiem. Siła ciosów - oczywiście odpowiednia do tematu, to znaczy - po kopnięciu uderzona postać frunie kilka metrów, by z całym impetem przywalić w ścianę i zrobić w niej dziurę. Szybkie powstanie i z powrotem do boju. Z czasem (wraz z nowymi dyskietkami) dochodziłyby nowe style, nowe ciosy, nowe ruchy – krótko mówiąc nowe możliwości.

Po zaliczeniu walki wręcz czas nauczyć się posługiwać jakąś giwerą. Możliwości korzystania z cięższej broni przyszłyby z czasem i nowym softem pakowanym do mózgu poprzez fotel. Dlatego na początku coś mniejszego. Ale tylko wyobraźcie sobie te akcje! Na przykład hol w wieżowcu, gdzie trzymali Morfeusza. Strzały sypią się zewsząd, co chwilę zwalnia czas, kule rozrywają marmurowe płyty, robią dwudziestocentymetrowe dziury w ścianach. A pośród tego wszystkiego - szalejący Neo. Czyli Ty! Nie da się ukryć, że Matrix ma potencjał na rewelacyjną strzelankę.

Do walki z agentami potrzebny jest grubszy arsenał – ale od czego jest własna przestrzeń w matrycy? Hop siup i pędem jadą póły pełne dobra – wybór należy do Ciebie. Na akcję powinno się samemu wybierać uzbrojenie.

Po treningu czas na prawdziwe zadania. Gra dzieje się w dwóch światach (nie, nie w tym programie z TV), dlatego rozgrywka ma podwójny charakter. W prawdziwym świecie jest ciemno, brzydko, powolnie i nie mamy żadnych zdolności. W Matrixie na odwrót. Większość zadań rozgrywałaby się w matrycy, ale nie może zabraknąć też akcji na statku. Może wreszcie ujrzelibyśmy ostatnie miasto ludzkie? Ale wróćmy do gry – jak ma wyglądać jakaś konkretna misja?

Pojawiamy się w mieście. Gdzieś w centrum – w jakiejś mrocznej dziurze, w stylu zamknięty odcinek metra. Radar w rogu ekranu na pewno się przyda. Patrzymy, dokąd iść i stawiamy pierwsze kroki. Wychodząc na światło dzienne ujrzymy współczesne miasto, pełne drapaczy chmur. Na ulicach zgiełk, pełno ludzi, wszędzie jeżdżą samochody. Tu, jak w GTA4 (przerabianym miesiąc temu) – możemy ukraść samochód, każdego zastrzelić, potrącić. Pełna swoboda. Po dotarciu na miejsce akcji wykonujemy, co było przykazane (zabicie kogoś, wykradzenie materiałów, uprowadzenie czy znalezienie jakiejś osoby). Nagle czas cofa się o dwie sekundy... Deja vu (czyli po naszemu paramnezja)? Niezupełnie, raczej poważne kłopoty. Przechodzący obok koleś zmienia się w agenta i wyciąga spluwę. Trzy skoki, ucieczka przed kulami i w nogi do wieżowca. Na górę, na dach i przed siebie! Tu przyda się długi skok. Odbicie i... lądowanie na drugim domu.
Tu czeka już drugi znajomek. Zwolnienie czasu, parę uników przed pociskami (z kamerą obracającą się dookoła Neo) szybki odskok z wyciągnięciem gnata i strzał prosto w głowę. Chwila ciszy. Przerywa ją dzwoniący telefon – musisz uciekać do najbliższego automatu. Na radarze zaczyna migać kropeczka. Kule sypią się za plecami, ale z tymi przeciwnikami nie ma szans. Zawsze się odrodzą. W końcu dopadasz do telefonu, podnosisz słuchawkę i... W zwolnionym tempie widzisz jak lecą w Ciebie grudy śrutu, wystrzelone ze strzelby przez czekającego tylko na okazję agenta. Nagle znikasz, zostawiając po sobie trochę świecących literek, a wystrzał masakruje automat telefoniczny. Emocję mogą sięgać zenitu, co trzydzieści sekund!

Na statku dostajesz nowe zdolności, trenujesz je, i po chwili wracasz z powrotem do swojego żywiołu. Do Matrixa!

Ponieważ pismo jest ograniczone ilością stron nie mogę pisać bez końca. A ten niestety się zbliża. W raporcie 4 nie przedstawiłem wszystkich detali naumyślnie – chcę pozostawić szczegóły dla każdego z Was, a dać jedynie zajawkę tego, czym mógłby być Matrix. Mam nadzieje, że Er# 5, choć trochę pobudził Waszą wyobraźnię.

Na koniec, oczywiście jeszcze następna misja!

Mission 5

Error od początku patrzył w przyszłość – na tytuły, które mają się dopiero pokazać. Teraz postanowiłem zmienić kierunek o 180 stopni i zająć się tym, co już było. W najbliższym miesiącu nadsyłajcie do Er wszystkie absurdalne, głupie i debilne błędy z gier. Liczy się tylko to by były zabawne. A więc do dzieła! Czekam na największe bugi, jakie znacie! Do zobaczenia za miesiąc.

er-mail@wp.pl

Wave Bird do GCN

Chyba każdy gracz uwielbia widok ukochanej konsoli ze stertami kabli, tym bardziej jeśli gracie multiplayerowo w czterech...

Na początku może trochę teorii. Wave Bird to bezprzewodowy pad do GameCube, wykorzystujący fale radiowe do przesyłania danych. To tyle.
Zaprojektowany został przez mojego "guru", pana Shigeru Miyamoto. Wspomniane fale radiowe pozwalają na granie w odległości do 12 metrów (wartość podana przez Nintendo, ale mi się udało uzyskać prawie 20 metrów przez ściany!) od odbiornika znajdującego się w slocie do pada w kostce.
Pod względem wyglądu różni się od standardowego kontrolera tym, że nie posiada kabelka ofkoz. A pomiędzy krzyżakiem, a gałką C "doklejony" jest plecaczek, na którym znajduje się włącznik, pomarańczowa diodka sygnalizująca poziom mocy bateryjek i ładnie wytłoczony napis Wave Bird.
Wszystkie przyciski są identyczne jak w standardowym padzie. Pod spodem znajduje się kieszonka na baterie. Wave Bird zasilany jest z dwóch "paluszków" i wystarczają one na baaaaaardzo długi czas zabawy (ja już gram około 25 godzin na zwykłych bateryjkach i jeszcze nic nie zapowiada końca zabawy).
Pod wytłoczonym napisem Wave'a jest przyciągające wzrok pokrętło z cyferkami od 1 do 16. Służą one do zmieniania częstotliwości (kanałów) - takie same pokrętło jest też na odbiorniku i z tego

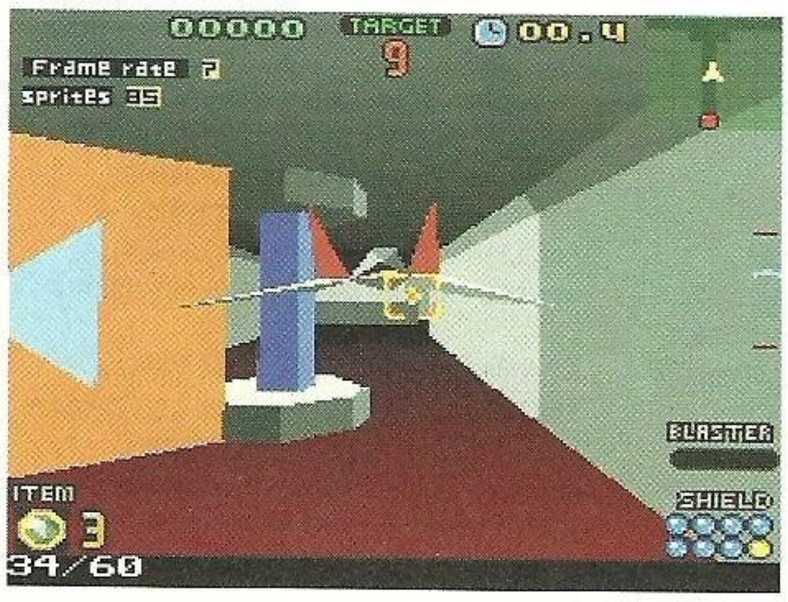
można łatwo wywnioskować, że w jednym pokoju może znajdować się aż 16 zawodników z Wave Bird'ami. Teraz może kilka słów o odbiorniku. Jego wymiary są zbliżone do pudełka zapałek. Jak już wspominałem, znajduje się w nim pokrętło do zmiany kanałów (w jego dolnej części). Jeszcze jedna ciekawa rzecz – z przodu odbiornika jest umiejscowiona mała, wpadająca w oko zielona lampka. Gdy włączymy gacka, a następnie "ptaka", ta lampka sygnalizuje jednym krótkim mrugnięciem wykrycie naszego Wave'a. Gdy naciskamy przyciski diodka świeci, dając znak, że sygnały są obierane. Świeci tak długo, aż nie przestaniemy używać pada.
Niestety - ten wynalazek będzie na razie sprzedawany tylko i wyłącznie w Stanach Zjednoczonych (cena: 35 dolarów, podobno ma to ulec na dniach zmianie i Wave Bird stanieje). Nintendo nie zapowiada jeszcze sprzedaży nigdzie indziej, nawet w Kraju Kwitnącej Wiśni.
Jedyną wadą Wave Birda jest fakt, że w miejscu wibracji jest umieszczony nadajnik. Tak więc ze wstrząsami możemy się, niestety, pożegnać. Nie wiem jak Wy, ale mnie osobiście nie przeszkadza brak tej funkcji i mogę z ręką na sercu uznać Wave Birda za najlepszy pad, jaki kiedykolwiek powstał.

"Axonn" z Krakowa

ZAGINIONA W AKCJI

Star Fox 64 na Nintendo 64 kiedyś szokował śliczną 3D grafiką i ciekawymi rozwiązaniami. Niewielu jednak wie, jaka jest prawdziwa geneza tej gry.

Fox McCloud został bohaterem Star Fox na SNES. Była to pierwsza pozycja, która wykorzystywała chip FX i wyciskała siódme poty z konsoli. Po jej wydaniu Argonaut (developer) zaczął dłubać przy drugiej części także na SNESa. I już prawie ją skończył, Nintendo zobaczyło, że stara już konsolka coraz szybciej zbliża się ku swojej naturalnej śmierci. SF2 postanowiono skasować z listy wydawniczej SNESa i wydać go jako jeden z pierwszych tytułów na jeszcze gorące N64. Ale tą grą już nie zajmował się stary developer. Prace przeniesiono do wewnętrznego studia Nintendo w Japonii. I w końcu, w 1997 roku SF64 ujrzał światło dzienne. Jak wyglądał, wie chyba każdy, kto w tamtym czasie interesował się tym przemysłem.
Koniec historii. A teraz trochę samych faktów. Pewnym ludziom udało się zdobyć praktycznie finalną wersję Star Foxa 2 na Super Nintendo. Z niedokończonych rzeczy jest jeszcze licznik klatek animacji, który znajduje się w lewym górnym rogu ekranu, a powinien wylecieć w wersji sklepowej. Jak widzicie na screenach, obiekty były zbudowane z nieteksturowanych poligonów, choć większe statki miały logosy. Na ekranie mogło znajdować się o wiele więcej obiektów i mogły być większe niż w pierwszej części. Można było nawet wlecieć do środka krążownika.



Wiemy, że był przepiękny poziom, gdzie szybowało się nad wodą. Swoją drogą – woda wyglądała rewelacyjnie. Nie wspominam nawet o poziomie z lawą... Były levele naziemne, gdzie chodziło się „mechem" oraz takie w przestrzeni kosmicznej. Ekran wyboru trasy i poziomów jest praktycznie taki sam jak w SF64, z tym, że dwuwymiarowy. Wiecie do czego zmierzam? Star Fox 64 jest kalką pomysłów, które mogły być zrealizowane na SNESie. A pomyślcie, gdyby SF2 ukazał się jeszcze na tamtą maszynkę, to co musiałby pokazać SF3 na N64? Nigdy się tego nie dowiemy, ale pomarzyć można.
SNESowy Star Fox 2 jest tylko kroplą w morzu gier, które nigdy się nie ukazały. Plotek jest dużo. VF4 i druga część Nights na DC? Resident Evil 2 na Saturna? Resident Evil wersja 1.5, która podobno gdzieś tam istnieje... Byłoby nieźle, prawda? Wszystko jest możliwe, ale prawdopodobnie nigdy nie dotrzemy do prawdy i pozostaje nam popuścić wodze wyobraźni.

P.S. Zerknijcie na stronę internetową www.neoplus.com.pl, gdzie znajdziecie filmik przedstawiający Shenmue na Saturna!

Nigga

SONIC STORY

Każdy wie jak wygląda Sonic, ale nie każdy zna jego historię. A jest to jedna z ciekawszych postaci świata gier video.

Sonic narodził się 7 listopada 1990 roku. Po raz pierwszy publicznie pokazał się podczas trasy koncertowej popularnej w Japonii grupy Dreams Come True. Podobizny Jeża namalowane były na autobusie zespołu. Jeżdżąca reklama miała oznajmiać nadchodzącą premierę pierwszej gry z udziałem niebieskiego. Ale skąd właściwie wziął się Sonic?
Za narodziny Sonica odpowiedzialny jest jeden z pracowników Segi. Człowiek nazwiskiem Kanari. W udzielanych wywiadach, Kanari zawsze podkreślał z japońską skromnością, że maskotka Segi jest dziełem całej grupy projektantów i grafików, a on jedynie potrafił zebrać to wszystko w całość. Kanari już wcześniej pracował nad projektowaniem bohaterów do gier. Zabierając się za jeża miał już na koncie kilka postaci m.in. Shinobi i Wonderboya. Gdy pojawiło się zamówienie na kolejną postać, prace ruszyły pełną parą. Debaty nad tym, jak ma wyglądać nowy bohater Segi trwały tygodniami. Po odrzuceniu kilku projektów zdecydowano się na niebieskiego jeża ubranego w sportowe buty. Jego supermocą stało się bieganie z prędkością dźwięku. Stąd nadano mu imię – Sonic.
Pierwsza gra z jeżem ukazała się 23 czerwca 1991 , czyli po ponad pół roku od reklamy na koncertach grupy DCT. „Sonic the Hedgehog" najpierw trafił do USA, ale zaraz później otrzymała go także Japonia i Europa. Jeszcze tego samego roku, w grudniu, ukazały się dwie kolejne automatowe pozycje z niebieskim bohaterem – „Waku Waku Sonic Patrol Car" i „Cosmo Fighter Galaxy Patrol". Te dwie jednak nigdy nie opuściły granic Kraju Kwitnącej Wiśni.
W 1991 roku miała miejsce jeszcze jedna ważna rzecz dla Sonica. Wydano komiks, który miał rozjaśnić nieznaną dotąd przeszłość jeża. Historia przedstawiała się tak: zwykły jeż znalazł kiedyś laboratorium doktora Ivo Kintobora. Zaprzyjaźnili się. Podczas badań coś poszło nie tak i jeż przeszedł mutacje zdobywając super szybkość. Natomiast co do naukowca, po wypadku w laboratorium stał się zły i dla niepoznaki odwrócił swoje nazwisko. Tak narodził się wróg pokoju i harmonii – Robotnik.
Popularność Sonica wciąż rosła, Sega postanowiła więc zaatakować cały rynek. W 1992 roku japoński gigant stał się oficjalnym sponsorem jednej z grup Formuły 1. Team Williams oklejony podobiznami Sonica został mistrzem Świata F1! Rok później Sega stała się sponsorem japońskiej zawodowej drużyny piłkarskiej. Cały czas promując swego naddźwiękowego jeża Sega, razem z Cherry Coke zorganizowała wspólną kampanię reklamową. Na ulice wyjechały ciężarówki wypełnione gadżetami i grami.
Jak dotąd jedynie telewizja opierała się Sonicowi. Ale do czasu...
Powstał animowany serial dla dzieci opowiadający przygody niebieskiego jeża i jego przyjaciół. Jakiś czas później w Japonii wydany został także pełnometrażowy film o Sonicu.
Także rynek muzyczny nie obronił się przed natarciem Segi. Ukazało się kilka oryginalnych płyt z piosenkami z Soniców. Wydawane były także remixy i dodatkowe melodie. Oczywiście wszystkie utwory utrzymane były w szybkim tempie.
Z biegiem lat wychodziły kolejne gry. Pojawiały się kolejne postacie. Do zespołu doszedł Tails i Knuckles. Od tej pory Sonic przestał być jedynym bohaterem i nie raz potrzebował pomocy przyjaciół. Jednak największy przełom wciąż jeszcze wisiał nad jeżem. Wszystko stało się jasne dopiero 23 grudnia 2000 r. Właśnie wtedy w Japonii, o 12 w nocy na półkach sklepowych pojawiły pierwsze kopie „Sonic Adventure" na Dreamcasta. Gra sprzedawała się doskonale i od razu stała się hitem. Dodatkowo ruszyła kampania reklamowa nazwana Mobile Assault Tour. Dzięki ciężarówkom z konsolami każdy Japończyk miał możliwość zagrać w nowego Sonica.
Sonic stał się prawdziwą gwiazdą. A każda gwiazda ma swój sklep. I tak w lutym 2000, Sega otworzyła „Sonic Fashion Specialty Shop" tylko z rzeczami dotyczącymi Sonica. W asortymencie znaleźć można gry, gadżety, maskotki, reklamówki, koszulki, bluzy, kubki... Wszystko!
23 czerwiec 2001 - wydany został Sonic Adventure 2. Przez pierwsze dwa dni sprzedawana była limitowana edycja SA2 (składająca się z gry, płytki z muzyką, książki z historią Sonica i Gold Coin Collectora). Gra odniosła sukces prawie tak wielki jak pierwsza część.
Dzięki dwóm głośnym odsłonom Sonica na Decku, naddźwiękowy jeż stał się maskotką tej właśnie konsoli. Niestety - nic nie trwa wiecznie i poczciwy DC-ek musiał zakończyć swoją karierę.
Co miało się stać z niebieskim bohaterem? Sega znalazła nowy dom dla jeżyka w Gamecubie. GC dostał już swojego „Sonic Adventure 2 Battle", a w zapowiedziach na kostkę czekają jeszcze dwie kolejne pozycje. Będą to zupełnie nowy „Sonic 3" (tytuł roboczy) oraz „Sonic Mega Collection".
O „Sonicu 3" wiadomo na razie tylko tyle, że będzie exclusivem na GC. Z kolei druga pozycja to nowe wydanie starych gier. W kolekcji znajdą się: "Sonic the Hedgehog" 1, 2 i 3, "Sonic & Knuckles", "Sonic 3D Blast", "Sonic the Hedgehog Spinball" i "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine". Zapowiadana jest poprawiona grafika i mnóstwo dodatków w postaci zdjęć z produkcji, pierwszych projektów, skanów okładek z komiksów i innych, przyjemnych bonusów czekających na zdobycie.

Janush

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

Na tegorocznej wystawie JAMMA w Tokio japońscy producenci gier arcade'owych zaprezentowali tylko kilka nowości...

Po dwóch latach nieobecności do hali Big Sight, gdzie odbywała się impreza, powrócił Capcom. Jedna jaskółka nie czyni jednak wiosny, toteż ogólnie rzecz biorąc w zakresie gier arcade nie widać na razie światełka w tunelu. Żaden z 54 wystawców nie pokazał na wystawie czegoś co chwyciło by graczy za serce. Większość powielała tylko pomysły z przeszłości.

Zacznijmy od Konami, firmy która konsekwentnie realizuje swój pomysł na różnego rodzaju maszynki muzyczne. Automaty w rodzaju Dance Dance Revolution czy Beatmania są ogromnie popularne w Japonii i w Krajach Dalekiego Wschodu. Do tej pory jednak wszelkie próby przeniesienia tego rodzaju maszyn na polski grunt kończyły się niepowodzeniem. Myślę, że ma to związek z zamiłowaniem Japończyków do karaoke, ogromnie popularnego w Japonii, a u nas mimo wysiłków Pani Skrętkowskiej (telewizyjna ,,Szansa na sukces") raczej niewidocznego w lokalach. Konami z regularnością zegarka wprowadza na rynek kolejne tak zwane mixy swoich gier muzycznych. Na JAMMA Show można było zobaczyć m.in. 8th Mix Beatmanii 2, czy 6th Mix Guitar Freaks lub Drum Manii..

Ale nie gry muzyczne były tym razem przebojem stoiska firmy Konami, a nowa czterostanowiskowa videostrzelnica World Combat. W utrzymanej w klimacie "Medal of Honor" grze stajemy się uczestnikiem operacji wojskowej. W wersji ekonomicznej zastosowano dwa panoramiczne ekrany, po jednym do „obsługi" dwóch stanowisk strzeleckich, ale wrażenie robiła naprawdę dopiero wersja De Luxe (DX) z jednym ogromnym panoramicznym ekranem. Strzelamy z karabinków automatycznych typu HK MP5.

Kolejna propozycja Konami to futboll. Jej pierwotna wersja rządziła w 1993 roku na

automatach jako Soccer Super Stars. Potem pojawiła się na konsolach już jako ISS. Teraz znowu wraca na automaty i w mocno odświeżonej postaci jako Winning Eleven powinna zagrozić pozycji Virtua Striker. Jeden prosty trik z kartą pamięci pozwalającą zapamiętać dane na temat drużyn spowoduje, że mając za sobą zasłużoną sławę najlepszej piłki na konsole z łatwością powinna znaleźć miejsce w salonach gier.

Na JAMMĘ powrócił Capcom, który na prawie dwa lata postanowił odpuścić sobie rynek gier arcade i skoncentrować się na konsolach. Capcom wraca z trójwymiarową bijatyką F.A.S., co tłumaczy się na Firm All Stars. Gra hula na System 246 firmy Namco (tej samej, co Tekken 4) ale niestety nie wnosi nowych, oszałamiających technik walki. A jak wskazuje nazwa, Capcom nie może wyrwać się z zaklętego kręgu wykreowanych postaci.

Znajdziemy tu m.in. Ryu i Chun-Li ze Street Fightera, Mike'a Haggara z Final Fight czy Hiryu ze Stridera. Ponieważ istniały jednak uzasadnione obawy, że twórcy Street Fightera na zawsze opuścili już rynek arcade, ten powrót Capcom na JAMMĘ nie pozostawia wątpliwości, że firma w dalszym ciągu zamierza tworzyć gry do salonów. Szczególnie, że ostatnio gry konsolowe wpadły w podobną ślepą uliczkę, jak kilka lat temu gry arcade. Powielanie ciągle tych samych pomysłów musi się kiedyś przejeść. Konsolowi gracze wydają się też znudzeni siedzeniem w domach i jeśli tylko salony gier proponują im coś więcej, niż kilkunastoletnie rozpadające się automaty, chętnie wracają do korzeni.

Przejdźmy teraz do jednego z największych stoisk wystawy w Tokio. Mam na myśli „ogródek" SEGI. Bezsprzecznie firma ta pokazała na wystawie najwięcej nowości.

Zacznijmy od długo oczekiwanego House Of The Dead 3. SEGA postanowiła tym razem dać nam do ręki shotgun zamiast pistoletu, co niewątpliwie uatrakcyjnia grę. Choć wspomniana śrutówka wydaje się być za ciężka. W grze niestety spotykamy starych znajomych z ekranu, a mnie osobiście rozwałka zombiarstwa nie bawi już tak, jak za pierwszym razem. Co ciekawe - SEGA wykorzystała tym razem do zasilenia gry całkiem nowy board o nazwie „Chihiro", bazujący na architekturze X-Boxa. Coś czuję, że zaczyna się znowu bezcelowe mnożenie platform zarobkowych, szczególnie że ostatnia wersja Virtua Strikera pracuje z kolei pod systemem Triforce. Najnowsza piłka SEGI przynosi nowe stadiony (13) i drużyny (63), ale podobnie jak w wielu innych wypadkach jest to tylko kontynuacja. Kolejne gry SEGI wykorzystują flagowy system tej firmy, czyli Nami 2. Virtua Fighter 4 Evolution pokazał się na japońskim rynku już jakiś czas przed wystawą. Natomiast najnowszy racer SEGI o nazwie Initial D II trafi do salonów dopiero z końcem bieżącego roku. Gra wykorzystuje postacie z zupełnie nieznanego w Europie komiksu. Fabuła jest prosta: walczymy o tytuł najszybszego kierowcy jeżdżąc po górskich trasach. Jest to kolejna „wyścigówka" SEGI, w której zabudowano czytnik kart pamięci identyczny z tym jaki zastosowano wcześniej w Club Kart (patrz. NEO+ nr 33 str. 74).

Jeśli już jestem przy grach samochodowych to warto jeszcze wspomnieć o Battle Gear 3 firmy Taito. Zarówno pierwsza, jak i druga część tego racera odnosiła jednak sukcesy głównie w Japonii - trudno więc wyrokować czy „trójka" zawita na europejski rynek.

Tym razem skromnie zaprezentowało się Namco, skupiwszy się głównie na materiałach reklamowych i to dla ułatwienia wyłącznie po japońsku. Firma poza sztandarowymi produktami czyli Tekkenem i Soul Caliburem zaczyna się raczej wycofywać z rynku gier video, zwracając się coraz bardziej w kierunku redemption (gry zabawowe dające nagrodę za zręczność w postaci biletu lub maskotki).

Na zakończenie wspomnę jeszcze o innej platformie do gier arcade, lansowanej na wystawie przez firmę Sammy. Trudno ją jednak nazwać nowością. Platforma bazuje bowiem na bebechach Dreamcasta. Gotowe są już cztery gry wykorzystujące ten system: piłka Premier Eleven, racer Maximum Speed, videostrzelnica Sports Shooting USA i przygodówka Dolphin Blue. Czyli same odgrzewane potrawy.

Na tegorocznej JAMMIE nie pojawiły się żadne wyjątkowo odkrywcze propozycje w zakresie gier arcade. Branża zastygła w kryzysie, a firmy nastawiły się na przetrwanie. Kolejne wersje starych gier to nie jest to, na co czekają gracze. Japońskie firmy bardzo ostrożnie wprowadzają do gier arcade np. karty pamięci, tryb tournament poprzez sieć, czy też możliwość opłaty za grę poprzez komórkę. A jak już mowa o tych ostatnich, to właśnie iMode uruchomiony już w Japonii budził największe zainteresowanie gości wystawy, podczas urządzanych tam prezentacji. Komórka z kolorowym wyświetlaczem dzięki temu systemowi pozwala na modyfikowanie ulubionej gry także w czasie podróży (między innymi VF4), a konsola staje się domową wersją salonu gier.

Czy iMode zacieśni związki pomiędzy salonem, konsolą, a komórką, czy też może spowoduje dalszą ucieczkę graczy z salonów i odwrócenie się od konsol - przekonamy się za parę lat.

Val B.

POYEP ZONE

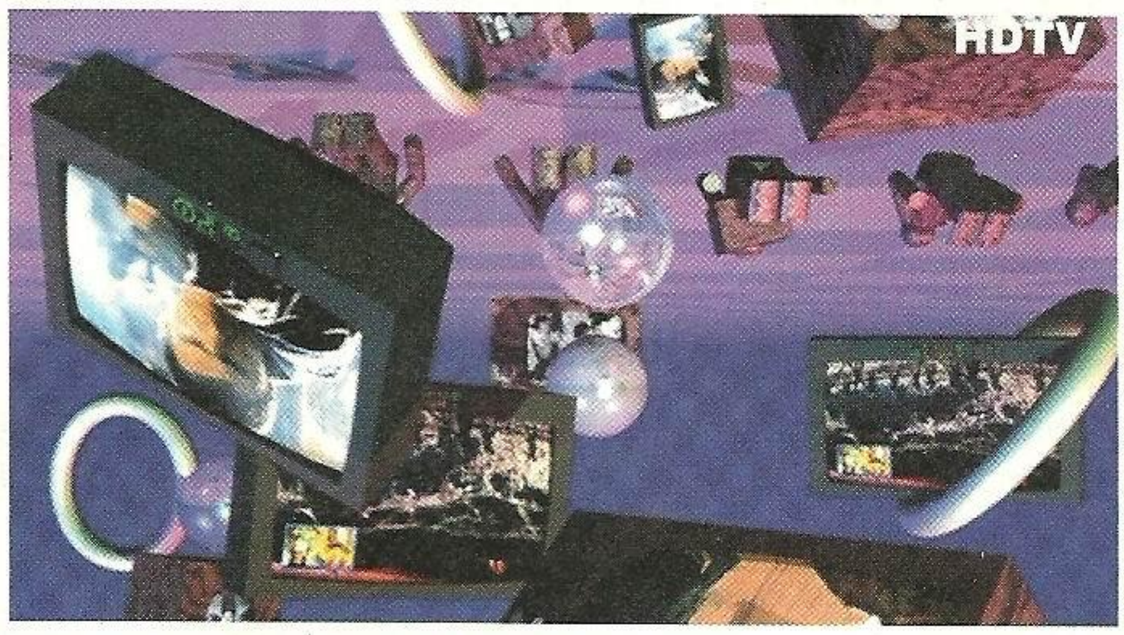
TELEWIZORY. CO W NICH TAK NAPRAWDĘ PISZCZY? **poyep@go2.pl**

Witajcie. Tym razem postanowiłem opisać poszczególne rodzaje telewizorów, a w szczególności przedstawić różnice między nimi. Wbrew pozorom z punktu widzenia graczy ma to zasadnicze znaczenie.

Na pierwszy rzut lecą standardowe telewizory kineskopowe. Jaka jest zasada ich działania? Ujmując to w dużym skrócie, lampa kineskopowa wystrzeliwuje strumień elektronów na ekran pokryty luminoforem w trzech barwach składowych: czerwonej, zielonej i niebieskiej. Elektron przekazując swój ładunek na luminofor pobudza go do świecenia i w ten sposób powstaje obraz.
Jak zapewne każdy wie (gdyż było to już kilka razy omawiane na łamach Neo+), telewizory w przeciwieństwie do monitorów komputerowych wyświetlają obraz z przeplotem. Powoduje to trochę komplikacji dla developerów tworzących gry konsolowe. Przede wszystkim tak zwany flickering, czyli migotanie. Dlaczego jest ono tak dokuczliwe? Wyobraźcie sobie kreskę o grubości jednego piksela. Pojawia się ona na ekranie 30 razy (dla NTSC) lub 25 razy (dla PAL), jednak w związku z przeplotem obraz pojawiający się 30 razy składa się z 30 linii parzystych i tyleż samo nieparzystych - wyświetlanych na przemian. Idąc dalej tym tropem stwierdzamy, że skoro dana kreska ma grubość tylko 1 piksela i leży na liniach na przykład parzystych, to pojawia się ona co drugą klatkę animacji. Nic więc dziwnego, że jest to mocno dokuczliwe na standardowym telewizorze. Jakie sztuczki stosują zatem producenci telewizorów by zmniejszyć drżenie obrazu? Po pierwsze powszechnie znany system 100Hz. Eliminuje on drżenie powierzchni obrazu jako całości poprzez podwojenie częstotliwości poziomej, lecz nadal cienkie linie dygoczą bardzo wyraźnie. Kilka lat temu technika poszła o krok naprzód i wprowadzono dodatkowe skanowanie krawędzi obiektów, dzięki czemu problem ten został ograniczony do minimum. Systemy te, w zależności od producenta, mają różne nazwy – na przykład „100Hz digital scan" lub „advanced 100Hz". Jednak technologia 100-hercowa to nie tylko same plusy. O ile obrazy statyczne wyraźnie zyskują na jakości w porównaniu do techniki 50 hercowej, o tyle obrazy przesuwające się szybko zostawiają za sobą smugi. Dzieje się tak dlatego, że klatki obrazu zostają sztucznie zdublowane bez żadnych zmian. Jednakże i na to znaleziono lekarstwo - w telewizorach najwyższej klasy stosowane są potężne procesory, których zadaniem jest obliczanie (na podstawie istniejących klatek obrazu) w jaki sposób najprawdopodobniej zostałby przesunięty obraz w kolejnej klatce, gdyba ona istniała.
A że jej nie ma – tworzą ją samodzielnie. W efekcie czego – wybaczcie ten banalny slogan – otrzymujemy obraz gładki jak jedwab.
Oczywiście znacznym uproszczeniem w procesie eliminacji drgań jest „progresive scan", dzięki któremu obraz wyświetlany jest bez przeplotu. Flickering, a częściowo też aliasing zostają bardzo mocno ograniczone. Niestety - progresive scan w Europie jest ciągle rzadkością, podczas gdy w USA powoli staje się standardem. Niemniej jednak sporo telewizorów nieoficjalnie obsługuje ten format. Eksperymentujcie jednak na własną rękę.
Oprócz eliminowania drżenia obrazu, inżynierowie pracują nad drugą odwieczną bolączką telewizorów – rozdzielczością. W tym temacie rządzi królowa wszelkich standardów, telewizja wysokiej rozdzielczości czyli HDTV. Generując obraz o rozdzielczości 1920x1080 punktów wyprzedza o kilka długości standard DVD. Jednakże do spopularyzowania telewizorów tej klasy zostało jeszcze dobrych parę lat, a mając na uwadze czynnik polski powinniśmy w ogóle o tym nie myśleć przez najbliższą dekadę.
Wiele firm w chwili obecnej proponuje własne rozwiązania poprawiające rozdzielczość zarówno pionową jak i poziomą, jednak są to jedynie półśrodki i chwyty reklamowe. HDTV jest nie do pobicia, a reszta jest tylko cieniem.

A co na to telewizory projekcyjne?
Projektory z projekcją tylną raczej nie nadają się do grania, gdyż z natury swej konstrukcji łatwo je uszkodzić wyświetlając przez dłuższy czas statyczny obraz. Ominę je szerokim łukiem, przechodząc do najnowszego krzyku techniki jakim są telewizory plazmowe.

Co to jest plazma?
Plazma graczm znana głównie z różnego rodzaju giwer w grach FPP, jest czwartym stanem skupienia. Występuje w postaci zjonizowanego gazu. Rozróżnia się plazmę zimną - 10000K i gorącą 1.000.000 K.



Jak działa ekran plazmowy?
W skrócie działa on na zasadzie podania napięcia między dwoma elektrodami znajdującymi się w komórkach wypełnionych czerwonym, zielonym lub niebieskim fosforem. Proces ten generuje promieniowanie UV, które „tworzy" kolory. Intensywność danego koloru zależy od dostarczonego napięcia, które nieustannie się zmienia. Oprócz oszczędności miejsca i niewątpliwego szpanu, telewizory plazmowe zapewniają niezrównany kontrast, nieprawdopodobną jasność i wysoką rozdzielczość, która w obecnych modelach waha się od 852/480 do 1280/768. Najlepsze modele zdolne są wyświetlić 576 milionów kolorów! Telewizory plazmowe oferują ponadto niezwykle stabilny, pozbawiony drgań obraz. Mówiąc w skrócie: są w tej chwili najlepszym wyborem jeśli myślicie o zmianie telewizora. By ostudzić wasze zapędy dodam, że ceny wahają się w granicach 30000 – 60000 zł. Tym optymistycznym akcentem kończę w tym miesiącu moje jałowe dywagacje i zapraszam do zadawania pytań, na które i tak nie odpowiem.

Poyep

Aha. Ta animacja znajdowała się na oficjalnej stronie Microsoftu, ale po interwencji Nintendo została zdjęta. Ciekawe czemu? http://www.caustik.com/sunny-world.htm

N(e)O COMMENTS

Co prawda miałem napisać o czymś innym, ale pewien człowiek zwrócił moją uwagę na dość ciekawe zjawisko. Długo szukałem jakiegoś poprawnie politycznego określenia na ten fenomen, ale nie znalazłem.
Może dlatego, że zazwyczaj staram się odpowiadać na słowa innych ludzi na takim poziomie, na jakim sami się znajdują. Nie robię tego z przekory, ale raczej z powodów czysto praktycznych. W końcu nie każdy nie musi „czaić" przewrotne porównania czy literackie opisy. Zresztą, jak już zdążyłem się nie raz przekonać, język pisany nie zawsze jest odczytywany zgodnie z intencjami autora. Czasami kiedy pisałem słowo „nie", było ono odczytywane jako „tak".
A myślałem, że jasnym jest, iż jestem mężczyzną, a nie wielbłądem. Podobna sytuacja zdarza się, kiedy ktoś chciałby przeczytać jakąś rzecz i zaczynają przestawiać mu się literki. Wtedy okazuje się, że napisałem coś, o czym nigdy nawet nie pomyślałem...
Pamiętam z dawnych czasów recenzję pierwszego Turoka na N64. Gulash stwierdził wtedy, że gra ta wykorzystuje wszystkie efekty sprzętowe tej konsoli. Pewien człowiek (psxowiec swoją drogą) przeczytał ten tekst i opowiadając mi o nim stwierdził, że Turok „wykorzystuje wszystkie moce drzemiące w N64". Czujecie różnice w postrzeganiu pewnych rzeczy? Domyślacie się czym były one spowodowane?
Wybaczmy jednak owemu panu, bo czasy były trochę inne. Konsole były całkowitą nowością i niewielu miało o nich jakiekolwiek pojęcie. Od tamtego czasu minęło kilka latek, przez rynek zdążyło się przewinąć kilka maszynek, a i czasopisma branżowe robią swoje. Mogłoby się zatem wydawać, że konsolowicze są bardziej oswojeni z tematem, okrzepli, a ich wiedza jest o wiele większa. Może i tak jest, ale patrząc na wypowiedzi niektórych graczy śmiem w to powątpiewać. Wśród tematów wywołujących największe emocje, postanowiłem wyłonić ten najbardziej aktualny. Debill Gej'ts. Wszędzie go pełno. Nowe Windowsy wychodzą jak grzyby po deszczu, firma ciągle mocno się rozwija, a sam jej założyciel jest w porywach najbogatszym człowiekiem na świecie. Ale wszyscy mają o coś do niego pretensję. A to Office za wolno chodzi, a to chce nam wcisnąć X'a, a to wykupuje developerów, a to kawa za gorąca, a chleb za czerstwy. Trudno mi zrozumieć takie gadanie. Jeśli nie lubicie Windowsa, który jest drogi i się wiesza, to macie za friko stabilnego Linuxa. Nie lubicie X'a - nie kupujecie go, bierzecie ze sklepu PS2. Nie lubicie facjaty Billa, nie patrzcie na niego. Nie podoba się, że wykupuje developerów? Życie jest okrutne.
Mi podoba się coraz bardziej i już niedługo jego koń trojański zagości w moim zamku. Jest tańszy, szybszy, ma ładniejsze i w dużej ilości przypadków – lepsze gry.
Spójrzcie w przeszłość. Czy Sony nie było kiedyś ,przez niektórych, postrzegane jako niepotrzebny gracz na tym rynku? Była mocna Sega i Nintendo. Gdzie dwóch się bije tam trzeci korzysta... Sony też wykupywało developerów, obniżało ceny, a wszystko po to, aby dostać się w tą niszę. Nie tylko się dostało, ale i bezsprzecznie zapanowało. Czy dziwi Was to, że MS też by chciało kawałek tego tortu dla siebie?
I co z tego, że Bill się spóźnia. Ilu z Was korzysta z przeglądarki innej niż Internet Explorer? Tak może być za kilka lat z PS2 i X. To chyba lepiej, żeby było dwóch killerów na rynku niż jeden monopol!
Tak jak już napisałem nie musicie kupować X. Czy mieliście już akwizytorów u siebie w domu z czarnym pudłem pod pachą? Chyba nie. Nikt nikomu niczego nie wciska. A my jesteśmy po to, aby ułatwić Wam wybór. Natomiast mamy już pierwsze dobre objawy wolnorynkowej konkurencji. Przykład tego macie na początku numeru – Sony w końcu postanowiło oddać w nasze ręce gry sieciowe. O dzięki wielkie Sony! A raczej, o dzięki Ci wielki Microsofcie, bo bez Ciebie największy leniuch tego rynku mógłby zasnąć i pozostawić nas samym sobie.
MS zjadło ostatnio Rare. Tłumy oburzonych naprawiaczy tego świata ruszyły do ofensywy. Jak można? Przecież to jakiś spisek międzynarodowy. Rare tak bardzo kocha Nintendo i odwrotnie. Okazuje się, że rzeczywistość jest inna. Nintendo ograniczało Rare. Czy pracując w tak twórczej firmie, mielibyście ochotę robić gry z cudzych pomysłów? Popatrzcie na Segę, ona w końcu także wypuściła swoich developerów na wolność. Wszystko się zmienia i nic na to nie poradzicie. Co teraz Was oburza, za jakiś czas może dawać Wam wymierne korzyści. I blablablanie niektórych mózgów nic tu nie pomoże. Gadajcie sobie, może będzie Wam od tego lepiej. Co kiedyś wydawało się być pewnikiem, już dziś takie nie jest.
Tylko diamenty są wieczne.

OG

PS: Mam nadzieję, że uraziłem kogoś tym tekstem, a jednocześnie namówiłem do przemyśleń. Bo o to tu chodzi.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

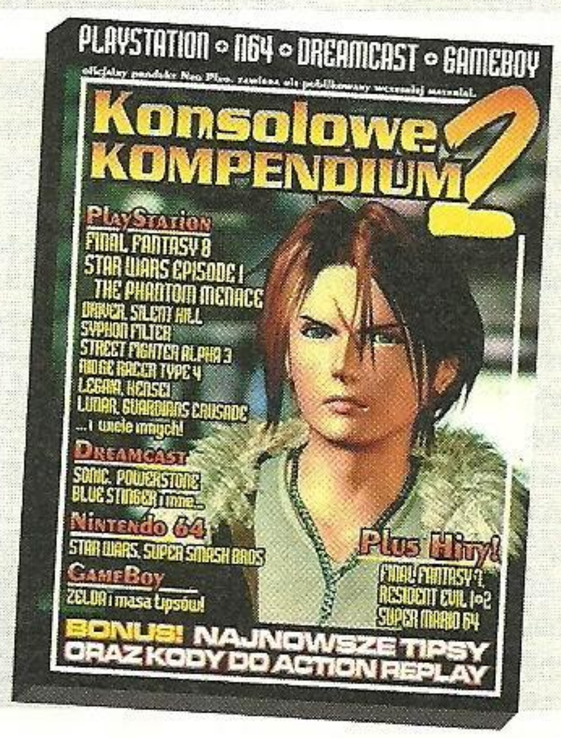
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

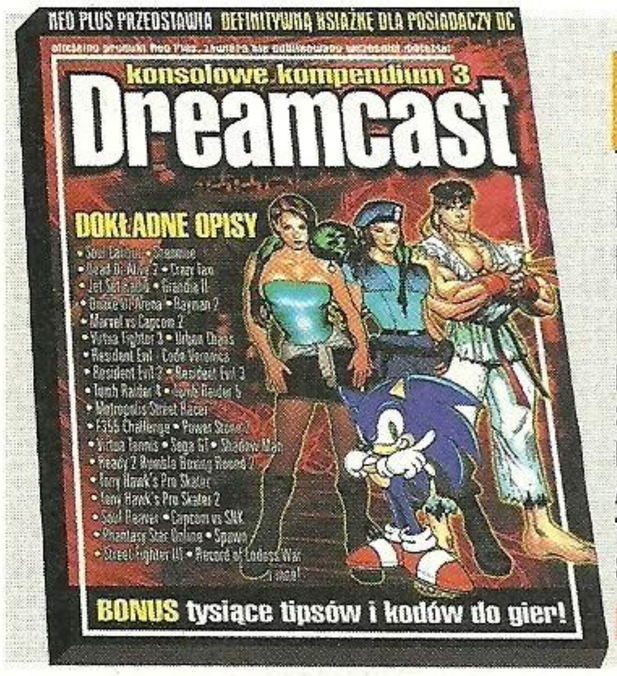
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

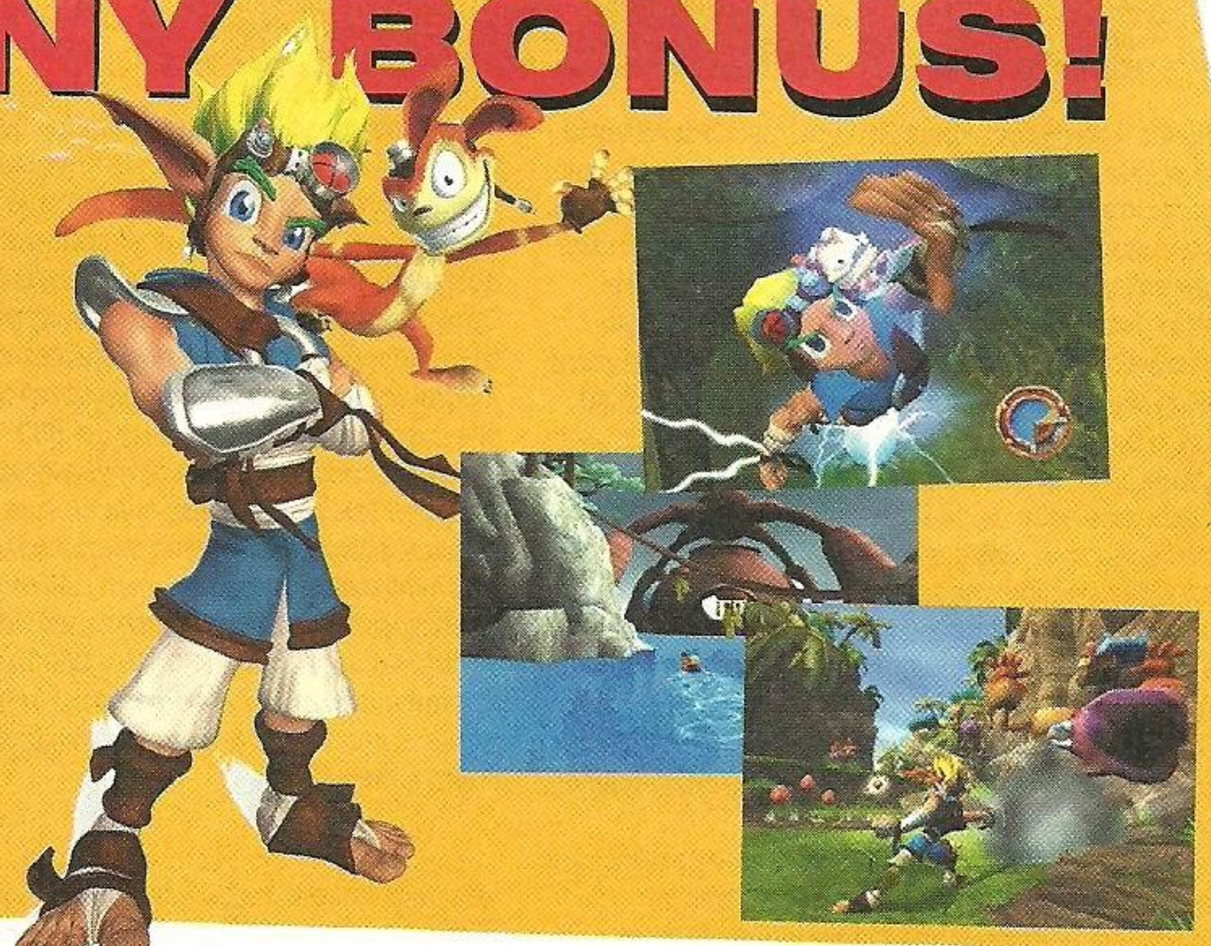
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

ŚWIĄTECZNY BONUS!

ZAMÓW DOWOLNA, KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY JAK & DAXTER NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 75 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: gulash@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 848-69-28 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! W związku z „tajemniczymi" zniknięciami z magazynu pokaźnej części archiwalnych numerów Neo Plus jesteśmy zmuszeni wstrzymać sprzedaż niektórych z nich. Oto lista dostępnych numerów:

NUMERY o1 - 05 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 Styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, Saga Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część: 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PLAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **35 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **70 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
Zamawiam Neo Plus: ____ - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2 SWW 2712
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

		-			

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

		-			

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

		-			

.....

telefon: .....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

		-			

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata

zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Shaun Palmer's Pro Snowbaording, Tsugunai, Wipeout Fusion, Ace Combat 04, Moto GP 2, Maximo, Conflict Zone
EXTRA: FINAL FANTASY X okiem Banana, pierwsze spotkanie z VF4

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

F.A.Q

Świąteczna gorączka rozpoczęta! W tym miesiącu dosłownie zasypało nas grami... Ale i ciekawą korespondencją. Do dzieła zatem.

gulash@neoplus.com.pl, marcellus3@wp.pl

TECHNIKALIA

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Dzień dobry. W Technikaliach pojawiła się kwestia różnic między kablami S-Video, a RGB. Chciałbym w pokrewnej sprawie zapytać:
1. Dlaczego obraz w VF4 (na PS2) uruchomionej w 60Hz przez kabel S-Video nie jest wyświetlany prawidłowo (traci kolory i "zrywa"), gdy na A/V załączonym z konsolą wszystko działa poprawnie (rozumiem, że przyczyną jest natura kabla)?
2. Czy jest dostępny do PS2 kabel RGB (znajduję tylko A/V i S-Video)?
3. Czy obraz w RE na GCN naprawdę jest silnie rozmyty, czy też winę ponosi kabel, a jeśli kabel...
4. Czy sprzedawany firmowy (Nintendo) kabel RGB do GC poprawia jakość względem dostarczanego z konsolą A/V w zauważalnym (nie pod mikroskopem) stopniu? Gdyż posiadany, nie będący firmowym, niestety nie, dając obraz istotnie gorszy niż S-Video na PS2). Z góry serdecznie dziękuję

edidtb

1. Jak edidtb później mi napisał, firma Sony przyznała, że wina leży po stronie kabla, ale go nie wymienili. Moja rada - powołaj się na rękojmię (opisana 2 numery temu).
2. Oczywiście jest dostępny kabel RGB do PS2, jeśli nie możesz znaleźć go w swoim mieście, radzę jeszcze raz spróbować skorzystać ze sklepów wysyłkowych.
3. Jak na moje oko obraz w RE na GCN nie jest zbyt rozmazany nawet na standardowym kablu A/V dołączanym do konsoli.
4. Oczywiście kabel RGB dla NGC (jak i dla każdej innej konsoli) istotnie poprawia jakość obrazu, co widoczne jest gołym okiem (szczególnie ostrość wszelkich cienkich linii oraz małych obiektów).

Cześć! Mam kilka pytań natury technicznej. Oto one:
1.Czy na PS2 stworzono już jakieś odtwarzacze DivX i gdzie je można ewentualnie zassać. Może wiesz?
2.Gdzie można dostać Vga-box do PS2? Nawet na Allegro tego nie ma.

Czychu3

1. Odtwarzacz DivX dla PS2 jest już na ukończeniu, w chwili obecnej trwają prace nad graficznym interfejsem użytkownika oraz ostatnie szlify techniczne. Będzie możliwość nagrywania kilku filmów na jedną płytkę DVD, choć u nas pewnie i tak będą królowały cdr-ki po 80 gr. Więcej detali na stronie twórców tego playera - http://www.ps2reality.net/ (strona po hiszpańsku!)
2. Pod tym adresem znajdziesz VGA Converter (cena - 69,79$) http://store.unet.net/shop/webpage.cfm?&DID=12&WebPage_ID=7

Cześć. Czy można jakoś odróżnić czy dany Xbox ma wbudowany 8 lub 10 gigowy dysk?

Rychu

Jeśli chodzi o wielkość dysków to sam się o tym niedawno dowiedziałem. Dyski Seagate'a są dziesięciogigabajtowe, a Western Digital -ośmio. Sprawdzić to można poprzez otwarcie obudowy :) czego nie polecam.

Elo !!! Mam kilka poyep'anych pytań ;)
1.NGC ma 3 wolne porty. Wiem, że jedną z dziur można zatkać modemem. Czy Nintendo zdradziło do czego będzie służyć reszta?... Może coś w stylu rozszerzenia pamięci N64?
2.Czy złamano zabezpieczenia NGC?
3.Dlaczego Wielkie N wybrało za nośnik do NGC płytkę mini DVD?
4.VGA box do NGC - czy jest i gdzie mógłbym dostać?

= DeMoN =

1. NGC ma 2 porty szeregowe i 1 równoległy. Pod równoległy podłącza się modem, zastosowanie szeregowych nie jest sprecyzowane. Można się domyślać, że twórcy projektowali je pod kątem rozbudowy pamięci - jak sam wspomniałeś.
2. Zabezpieczeń do GameCube nie złamano.
3. Nintendo wybrało nośnik mini DVD właśnie po to, by ustrzec się przed piractwem.
4. VGA Box do tej konsoli istnieje, a znajdziesz go pod tym adresem: http://www.hkdirekt.com/ (koszt – 60 euro).

TV Trouble

Witam
[...] Mam kasę na nowy telewizor i chciałbym zainwestować, ale rozumiem, że jeżeli ma działać 60Hz mode, to w tym celu potrzebuję 60Hz telewizora, right? Poszedłem do Media Markt i chciałem sobie skombinować 20 calowy telewizor o powyższych parametrach. Gościu obsługujący stoisko stwierdził, że takich telewizorów w ogóle nie ma i są tylko 50Hz bądź duże 100Hz!!! WTF!?! Wiecie, słabo się znam na tych klockach, dlatego też proszę Was o pomoc. Jakiego telewizora potrzebuję, żeby mógł mi wyświetlać 60Hz mode we właściwy sposób? Będę Wam bardzo wdzięczny.
Serdecznie pozdrawiam

Alonzo

Odpowiedź jest prosta, a pan z Media Marktu powinien poszukać innej pracy – TV aby poprawnie wyświetlać 60Hz musi mieć możliwość wyświetlania obrazu w systemie NTSC. Oto cała tajemnica. Na szczęście większość nowych telewizorów ma takie możliwości, ale nie jest to wcale oczywiste. Radzę się upewnić przed zakupem i nie polegać przypadkiem na „radach" kolesi ze sklepów – niektórym sam musiałem tłumaczyć co potrafi sprzęt, który próbują mi wcisnąć. Zawsze mnie to bawi.

Kill Bill!

Hej!
Nie pisze do Was za często... Ale się wściekłem! Najpierw The Bill zabrał Nam z PC Halo... Potem zabrał TECMO z serią Dead or Alive... no dobra – hwdp.
Teraz kupił Rare, no i ma zamiar kupić CAPCOM!!! No i najlepsze - podobno METAL GEAR SOLID 3 tylko na Xboxa!!!
Sam jestem posiadaczem PS2 i PC. Powiem Wam, że podobało się mnie to do czasu... gdy pojawił się idiota Gejts i zrobił zamieszanie! Wiadomo, że ma najwięcej kasy... Ale jakoś przez tyle lat Sony z Nintendo i Segą nie wchodziły sobie w drogę. Konsole miały swoje exclusivy i było fajnie – Sega: miała VF i Sonic'a; Nintendo: Mario, Zeldę i Rare z extra grami; Sony: Gran Turismo, Tekken'y i właśnie MGS. A Gejts zamiast udowodnić, że i jego ludzie potrafią zrobić dobrą grę, wywala kasę na prawo i lewo... robiąc syf jak cholera! Xbox i tak słabo się sprzedaje, więc po co to wszystko!?
Może tak... Xbox - Halo 2, Metal Gear 3, Perfect Dark 2 i inne gry Rare, gry Capcomu (Devil May Cry?) no i jedyna konsola z Doom'em 3!! Może jednak ktoś to kupi...
A może chodzi o to, że Gejtsowi nie wyszło, ale nie zaszkodzi przy okazji rozwalić Sony i Nintendo... bo zakupione Rare i Capcom może robić gry i na PC! Bill i tak zarobi...
Sory, że się tak rozpisałem, ale chyba już za nami te dobre czasy... gdy liczyła się gra, a nie forsa! Co Wy na to?

Bandit

Wyluzuj człowieku, to co robi Microsoft to najnormalniejsza rzecz w biznesie, a ten biznes jest jednym z najbardziej dochodowych... Kasa jest olbrzymia i chętnych na nią nie brakuje.
Mylisz się twierdząc, że kiedyś firmy nie wchodziły sobie w paradę - walka była równie ostra. Gry, które wymieniłeś są albo produkcjami wewnętrznymi (first party), albo firm, które zdecydowały się wydać grę na tą, a nie inną platformę z przyczyn oczywistych – kasa.
Co do Rare, to przecież sprawa wygląda zupełnie inaczej. To Nintendo sprzedało swoje udziały, a nie Gates ich wykupił – Rare mógł kupić każdy, kogo było na to stać. Także Sony. Ale oferta Microsoftu była zwyczajnie najlepsza. Microsoft ma olbrzymią stratę do Sony i próbuje ją jakoś nadrobić – stąd takie zakupy, bo i oni potrzebują własnych developerów.
Capcom – to tylko plotki, ale wiadomo, również, że Capcom ma wielkie problemy finansowe. Jak to problemy? A no właśnie tak, problemy. Okazuje się bowiem, że do stworzenia nowej, hitowej gry na konsole nowej generacji potrzebny jest ogromny zespół ludzi, spore inwestycje.
Nie wszystko musi okazać się hitem.
Być może Gates uratuje ich przed upadkiem. Nie wiadomo.
A Xbox2 będzie lepiej przygotowany do walki z Sony – być może po raz pierwszy w historii Microsoft uchroni nas przed monopolem? Zabawna myśl.

Nielegal, niestety

Cześć
Kupiłem sobie Xboxa i jestem zadowolony, ale nie o tym chciałem pisać. Mam pytanie, bo słyszałem, że na Xboxie można oglądać divixy i słuchać mp3. Jak to zrobić? Pewnie są do tego odpowiednie odtwarzacze, które gdzieś można kupić, a moje pytanie brzmi gdzie? W nowym Neo+, w jednej z recenzji gier na Xboxa przeczytałem, że można podkładać muzykę do gier. Jak się to robi?
Z góry dziękuję i wierzę, że doczekam się odpowiedzi.
Pozdrawiam

MagM5

Zahaczamy o „nielegal" – odtwarzacze mp3 i divixów są dostępne na czarnym rynku i dopiero po przerobieniu konsoli. Nie pomagamy i nie będziemy pomagać w ich zdobyciu. Dlaczego na czarnym rynku? Dlatego, że zostały napisane w oparciu o wykradziony SDK (Software Development Kit). Gdyby autorzy tych programów zrobili to bez użycia SDK Microsoftu, wszystko miałoby inny wymiar. Już świta promyk nadziei – powstał pierwszy emulator Apple II na Xboxa, działający całkowicie na Linuksie...
Aby podłożyć muzę do gry, należy ją zgrać na twardy dysk konsoli – wkładamy płytę CD Audio do X'a i wybieramy Copy – po pewnym czasie muzyka wyląduje na twardym dysku, a my możemy używać jej jako soundtracku w większości gier.

Teoria spisku 9

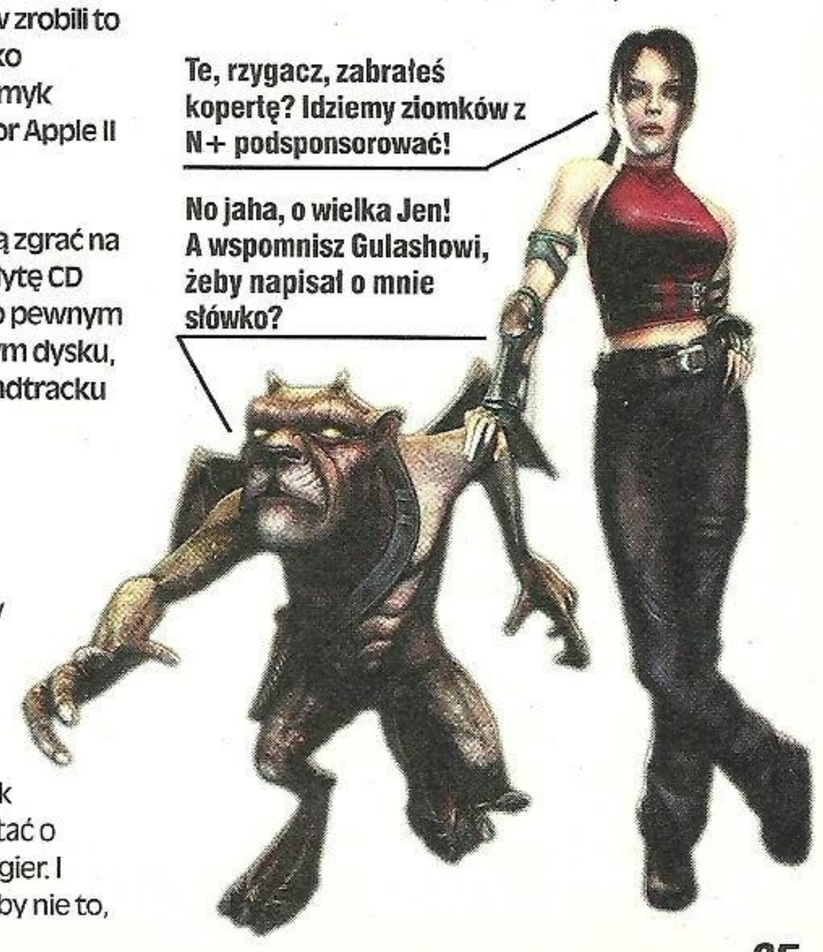
Witam
Właśnie czytam sobie Neo Plus, gdy nagle na stronie 23 zauważyłem dziwną informacje z bardzo przemawiającym do świadomości tytułem : "trzecia generacja gier na PS2.". Na następnych stronach tak jak podaje owe info mogę sobie poczytać o przedstawicielach trzecie generacji gier. I nie byłoby w tym nic dziwnego gdyby nie to, że te gry mają się do nowej generacji gier tak jak Stalin do demokracji, ja nie podważam tutaj ich jakości bowiem "Primal" zapowiada się interesująco. Głowie się jednak nad jednym, wszystkie te gry wydaje "Sony", rewolucją to one nie są, a i to info jest w dziwnej formie. I tutaj zapytanie wprost: czy te txty są sponsorowane?! Przez "Sony". Nie chciałbym Wam tu ubliżać ale znane są przypadki "ingerowania" dystrybutorów gier w Polską prasę komputerową/konsolową. Osobiście mam nadzieje, że się mylę, ale zapytać nie zaszkodzi.
Pozdrowienia

Bahamut

Kolejna teoria spisku, co? Oczywiście, że te gry wydaje Sony - i taki właśnie był plan tego artykułu. Być może powinniśmy zaznaczyć to w tekście wyraźniej.
Chodziło nam o to, by zapowiedzieć najlepiej zapowiadające się gry first-party na PS2, bo jak wiadomo (teoretycznie) zespoły pracujące dla Sony mają najlepszy dostęp do technologii i informacji.
A co do Sony - nie sponsorują nas w żaden sposób, a jedynie konkursy z nagrodami dla czytelników. Natomiast mamy od nich najlepsze wsparcie software'owe ze wszystkich dystrybutorów gier konsolowych w kraju. Dzięki, Luźny Maćku. Stąd dużo materiałów właśnie o ich grach.

Łączmy się!

Hello.
Ostatnio zastanawiałem się nad sytuacją Konsol w Polsce. Jak zauważył Gulash, jest coraz gorzej. W tym liście pofilozofuje właśnie na ten temat. Sześć lat temu Konsole w naszym kraju znajdowały się w bardzo podobnej sytuacji. Mało kto słyszał o tych genialnych urządzeniach.
Wszystko uległo zmianie po premierze i obniżce cen PlayStation. "Szarak" sprzedawał się w ogromnych ilościach, a po "spiraceniu" - w jeszcze większych. Tymczasem kompy nie radziły sobie gorzej. Gry były bardzo łatwo dostępne, a przy okazji w rodzimym języku. PeCety stały się bardzo popularne...
Przenosimy się w czasie do roku 2002: PlayStation umiera. Kompy zaczynają zarządzać. Wydawałoby się, że sytuacja



powtórzy się. Na rynku znalazła sie PeeS Dwójka. Cena spadła do przystępnego poziomu i...NIC SIĘ NIE DZIEJE!!! Prawie nikt nie kupuje konsol next-genowych, a przynajmniej nie w ilościach, w których sprzedała się pierwsza Sonka. Pisma konsolowe są zamykane! Drastyczna sytuacja na rynkach pracy, nie pozwala na zakup Konsol Nowej Generacji. Niestety, niektórzy konsolowcy przesiadają się na kompy! Co się dzieje!
Wiem, przedstawiłem tutaj okropną sytuację. Zapytacie dlaczego to zrobiłem? Chcę powiedzieć, że konsolowcy potrzebują jednego lekarstwa: ZJEDNOCZENIA!!! Ludzie! Żyjemy w ciężkich czasach! To przestanie do wszystkich: "Wszyscy ludzie grający na konsolach, zamiast pluć na PS2, X'a czy Kostkę, JEDNOCZCIE SIĘ!!!"
Na tym kończę ten list. I mówię Wam: zastanówcie się nad ty co tu napisałem...
Pozdrawiam

Ironx

Idealista-rewolucjonista... Myślałem, że tacy wyginęli razem z Trockim... hehehehe. Masz jednak słuszność, tyle że samo zjednoczenie raczej nie wystarczy. Potrzebna jest prozaiczna flota. Tak czy inaczej – konsolowcy wszystkich krajów łączcie się!

I wszystko w temacie

Siema
Mam tylko jedno pytanko: Kiedy wreszcie ukaże się na konsole lub PC , najnowsza cześć Championship Managera? Szukałem informacji o dacie premiery, ale nie mogłem znaleźć. Może ktoś z redakcji wie o tym?
Pozdrawiam

Michał

Nie wiadomo dokładnie, ale wróble ćwierkają coś o marcu/kwietniu 2003 w przypadku wersji na PC. Xbox pewnie później.

Bez złudzeń...

Cześć!
Wiecie może czy będzie DOA3 na PS2

Anonim

Wiemy... Nie będzie. Sorry, ale „biznes jest biznes" jak to mówią chłopaki zaczynające handlować na stadionie X-lecia kradzionymi komórkami. A poważnie, niejaki Tomunoru Itagaki – szef Team Ninja powiedział jakiś czas temu, że założy się o całą swoją kasę z dowolnym developerem, który zechce skonwertować DOA3 na PS2 tak, aby gra nic na tym nie straciła. Chętnych brak.

Megafakinoldschool

Witam
Od razu, bez zbędnego gadania, przejdę do sedna sprawy. Mam pytanie związane z konsolą "Super Nintendo". Czy to prawda, że w kraju kwitnącej wiśni tamtejsi maniacy 16-stu bitów męczą w dalszym ciągu tę prześwietną konsolę? Słyszałem, że nawet wyszła nowa wersja Super Nintendo. To prawda? To samo tyczy się gier na Snesa. Czy prawdą jest, że w dalszym ciągu powstają nowe gry na tę konsolę? Serdecznie pozdrawiam calusieńką redakcję.

Oldscoolman

Chłopaku! Znamy ziomali męczących dalej 8-bitowe Pegasusy, więc są nawet lepsi od Skośnookich Braci. Ale nie wierz we wszystko, co słyszałeś.

Allegro sucks?!

Witam szanowną redakcję.
Mój list nie jest ambitny, ale porusza jeden problem, którym jest ALLEGRO. Niby tak pięknie: „o gry, jak tanio, super!", a jednak. Od miesiąca szukałem na Allegro gry Devil My Cry za przystępną cenę. Podbijałem tu i tam, aż pewnego dnia dostałem tego emaila : (pisownia oryginalna)

„Witaj serdecznie, mam na sprzedanie grę która Cie interesuje a mianowicie Devil May Cry Sprzedaje te gre ponieważ ja w gry nie gram a tę grę dostałam jako prezent urodzinowy, niestety źle trafiony... mogła to był płyta CD lub bluzka, a dostałam grę. Sprzedam ją za 40 złotych. Jeśli jesteś zainteresowany proszę o kontakt.
pozdrawiam
Aga"

No to ja za klawiaturę i do dzieła. Podałem adres, aż wreszcie przychodzi... Cena się zgadza ale: (pisownia orginalna)

„Witam oto bateria do Erricsona Li-ion 1400 bateria taka w sklepie kosztuje w ok 250 złotych proszę zobaczyć też inne moje aukcje proszę też o pozytywny kometarz. Pozdrawiam."

Wszystko zgodnie z opisem i naszą korespondencją i co? Mam baterie... Na szczęście facet to gamoń i podał swój adres... Ostrzegam: Allegro może jest bezpieczne, ale to co się dzieje „przez" już niekoniecznie.

Wojtek

Na Policję go. Złodziej zwykły. Nawet w pięknym koszu jabłek trafi się jedno robaczywe.

Trwoga o MGS:S

Hej
Jak to w końcu jest z tym MGS: Substance na X-a? Czy Konami całkowicie skreśliło pozycje z planów wydawniczych, czy gra zostanie wydana tylko w USA i Europie z pominięciem Japonii?
Pozdrawiam

Arioh

O ile mi wiadomo w grę wchodzi to drugie rozwiązanie. Ale z Japonią nigdy nic nie wiadomo na pewno, zdarzają się tam naprawdę niezłe numery i przetasowania.

Gruppenfuhrer Wolf

„Jakieś dwa lata temu pewien amerykański naukowiec próbował udowodnić światu, że żadne obozy koncentracyjne nie istniały, a wszystko to spisek żydowski przeciwko żołnierzom niemieckim, którzy po prostu mieli dbać o ich czystość" – fragment recenzji Prisoner of War, autorstwa Grabarza, z numeru 47.

Nie chodziło o obozy koncentracyjne, ale zagłady. A konkretnie, o komory gazowe: pan pseudo-historyk "udowadniał", że służyły zgodnie z oficjalnym przeznaczeniem ("łaźnia i inhalacja"), że Zyklon-B był używany do trucia wszy w ubraniach (także z oficjalnym przeznaczeniem), a więźniowie marli z chorób i w znacznie mniejszych ilościach (2 miliony AFAIR). Co do fanartu, Niemcy nie tylko nie mieli takich czołgów, ale i kombinezonów czołgistów w kolorze zielonym ;)

Gargoyle

I tak wszyscy wiemy jak było naprawdę (wystarczy dziadka lub pradziadka zapytać), a wynurzenia amerykańskich historyków nie po raz pierwszy wprawiają w zdumienie wszystkich inteligentnych ludzi.

Final Final Fantasy?!

Czytam Wasze pismo od dosyć dawna i jest to pismo najbardziej odpowiadające moim gustom (ogólnie jest świetne). No, nie mogę się tylko zgodzić z Bananem na temat Finala 9... W każdym razie nie o tym chciałem napisać. Mam pytanie. Słyszałem od kumpli, że w piśmie poświęconym Mandze i Anime - Kawaii, napisano, iż Square podpisał kontrakt z Nintendo i żadna część FF po jedenastce (czyli XII, XIII) nie pojawi się na żadnej konsoli prócz GameCube. Czy to prawda? Tak... Tak nie może być! Jednym z powodów zakupu PS2 była właśnie seria Final Fantasy! Dziesiątka jest świetna, rewelacyjna ale nie chcę by była ostatnia! Dla Nintendo miałem bardzo wielki szacunek. Czemu wybrali drogę Billa Gaciarskiego?!
No, chyba że jest to jakiś chory żart moich kumpli! Wiem, że podczas zakupu PS2 powinienem i rozważyć to, że może zajść taka sytuacja.

Michał Szubert

Nie, to bzdura. Nic takiego nie zostało publicznie ogłoszone. Śpij spokojnie i o grach konsolowych dowiaduj się ze wyspecjalizowanej prasy konsolowej. Na GameCube ukaże się inne Final Fantasy, na podstawie nowego filmu anime.

Urzekła mnie Twoja...

Witam
Na wstępie tego listu chciałbym zaznaczyć, że wymyśliłem sobie aby, co by nie było, dość idiotyczne pytanie oprawić w otoczkę żywcem wyjęta z "Urzekła mnie Twoja historia". Może jest to gupie... ale cóż, słowo się rzekło... Popróbujem. Aha i jeszcze jedno – mój list w surowej formie prezentował się następująco: "Eeee... jakie som fajne giery na plejstejszyn2?"
Zaczynam.
Mam na imię Łukasz i przez pół życia byłem pecetowcem. Najpierw byłem commodorowcem, potem amigowcem, a teraz jestem po prostu Graczem. Tak świadomie napisałem to z dużej litery. Jakkolwiek idiotycznie by to brzmiało to jestem z tego naprawdę dumny. Tak naprawdę Graczem jestem od zaledwie paru lat, ale od miesiąca czuje się nim bardziej niż kiedykolwiek. Po kolei. Przykładam do tego wyrazu tak wielka wagę, aby odróżnić się od większości grających w gry komputerowe na jakiejkolwiek platformie. Mam tu na myśli traktowanie gier jako... Umilaczy czasu, jak oglądanie teleturnieju w telewizji, granie w piętnaście gierek na raz, przechodzenie po dwie plansze i rzucanie w kąt, albo "give all" i do boooooooju (ale też tylko godzinkę, dwie, bo się nudzić zaczyna). A ja jestem Graczem. Kocham gry. Kocham włączać kompa (teraz już nie tylko kompa) przysięgając sobie że "tylko na pół godzinki" mając na twarzy słodki uśmiech spowodowany świadomością, że odejdę dopiero jak zacznie świtać. Kocham czasem w sobotę o godzinie 18 spojrzeć na biurko i zauważyć, że obok zimnego obiadu stoi zimne śniadanie. Kocham patrzeć na pudełka na mojej półce z grami i na zamknięte w nich wspomnienia nieprzespanych nocy...
Tak! Żyć, grać, ocalać światy, ratować zakładników, prowadzić wojny. Kocham grać! Ale się podniecilem :P. Jednak jakikolwiek sprzęt podłączany do telewizora kojarzył mi się z czymś zgoła odmiennym – z wypożyczaniem gier na tykend albo, z owszem, relaksującym ale na dłuższą metę nudnym zbieraniem jabłek pewnym lisem. To nie dla mnie - zawsze myślałem.
Rodzice kupili siostrze na urodziny PS2.
Pozbierałem trochę jabłka, po czym udałem się do sklepu z grami. Sprzedawca polecił mi Final Fantasy X...
Zobaczy się – pomyślałem. To najpiękniejsza (to najbardziej właściwe słowo!!!) gra jaką w życiu widziałem. Nigdy w życiu nie widziałem czegoś tak głębokiego. I to wszystko w tym pieprzonym małym czarnym pudełku!!! :P
Poszperałem w kiosku i znalazłem Neo Plus... Jakbym odkrył Amerykę!!
Ci ludzie nie zbierają jabłek - które notabene nawet polubiłem :). A robią dokładnie to samo co ja na pececie!! Toż to szok! Jakbym znalazł się po drugiej stronie lustra. Gry na konsole są inne. Gdzie ja tam znajdę Rainbow Sixa (tego prawdziwego, w którym przy ewakuacji zakładników ma się tak zaciśnięte zwieracze za aż boli!! To coś, co się pojawia na konsole, to zupełnie inna gra) Fallouta, System Shocka, Heroes'ów czy Planescape Torment (i tak dalej). Gry na konsole są po prostu inne, ani lepsze ani gorsze, inne i aż strach o tym pisać (przepraszam PieCyku), ale obok FFX mam na PS2 GTA3 oraz Tony Hawka 3, które przecież są dostępne na PC (!!!). Jest naprawdę git. Gram w gry, po prostu, bez żadnego rodzaju uprzedzeń. Liczy się gra, a nie to na jaki sprzęt jest zrobiona (chce mi ktoś przysponsorować Xbox'a albo GBA?)
Dobra. Koniec.
Możesz otrzeć łzy chusteczką.
Od tej pory mówię rzeczowo i bez owijania w bawełnę. Chodzi mi mianowicie o to, że potrzebuję abyś przybliżył mi rynek konsolowy. Wprawdzie zaczynam się już trochę orientować (trzy ostatnie Neo "od deski do deski"!!!). Ale miło by było, gdybyś napisał mi coś o grach ulubionych, najpopularniejszych, największych seriach i tym podobne, i tak dalej. Wiem, że trochę tego jest, ale nie mowie przecież, że teraz-zaraz. Jak znajdziesz chwilkę – napisz. Choćby w paru częściach - jestem cierpliwy, a może któryś z innych redaktorów (bądź jakikolwiek Gracz konsolowy) ma chwilkę czy coś.[...].
Pozdrawiam

Łukasz (kot_behemot1@wp.pl)

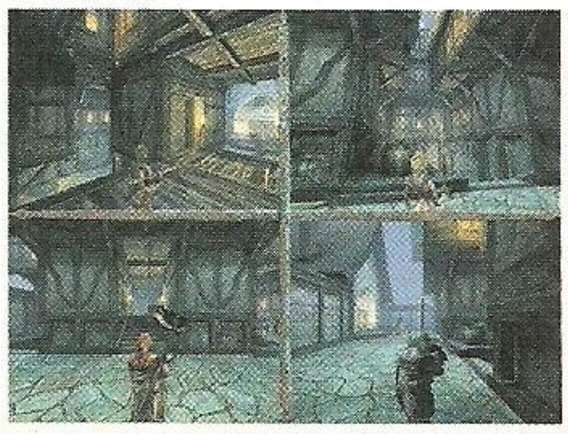
List niekulawy, ale wymagania z kosmosu... To prawie niewykonalne! Nie zmieścimy całej historii konsol i nawet znikomej ilości najlepszych gier w krótkiej odpowiedzi, a serialu z tego nie zrobimy. Choć może... Czas zacząć edukować „nowych" graczy – to co dla nas jest niedaleką przeszłością (początki PlayStation), dla obecnych graczy jest już prehistorią... Od czego są nasze archiwalia i Kompendia? Właśnie od tego, drogi nawrócony. Dodatkowo, podajemy Twój email w celu korespondencji z innymi posiadaczami konsol. Panie i panowie, podedukujcie kolegę.

Al-Kaida nadaje

Cześć,
Zrobiliście błąd - Enclave, które recenzowaliście miesiąc temu nie obsługuje czterech graczy, ani nawet dwóch! Poza tym jest nieźle, tak trzymać!

talib

Człowiek, który podpisywał screeny został wepchnęty do łazienki i zmuszony do wyszorowania muszli klozetowej własnymi włosami. Na swoje usprawiedliwienie wybulgotał, że w materiałach prasowych udostępnionych przez firmę Swing! znajdował się taki oto obrazek...

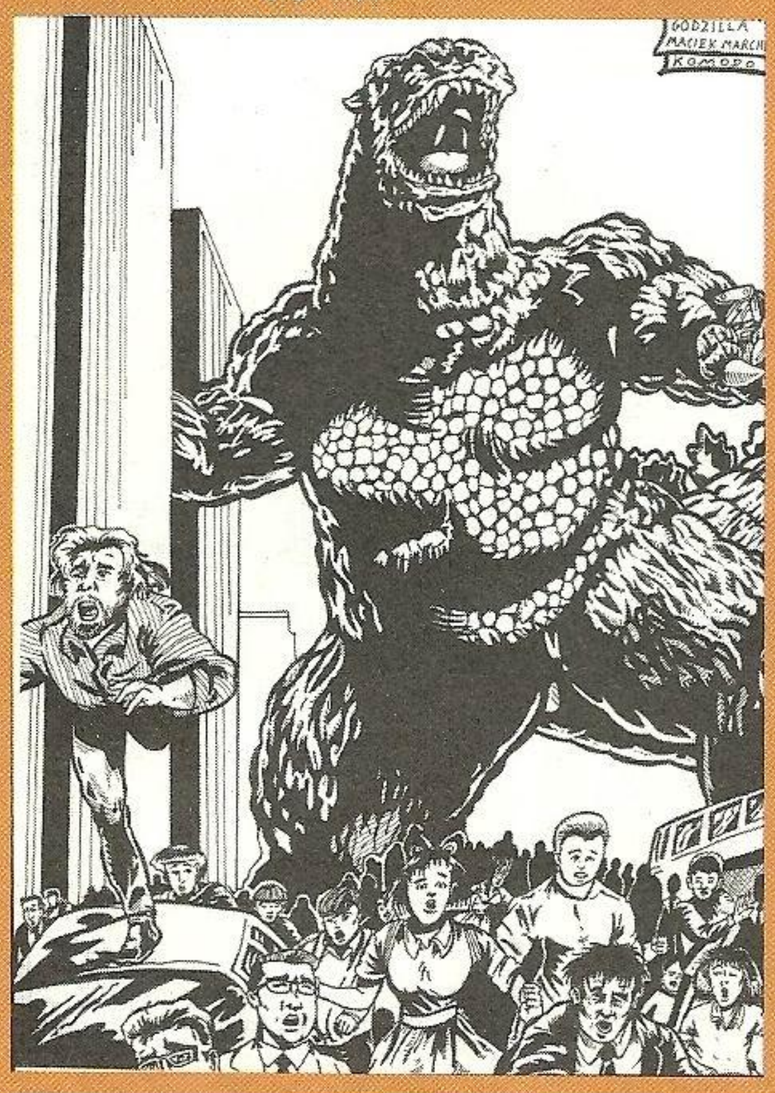


...co uchroniło go przed niechybnym wyłysieniem. Najmocniej przepraszamy za ten błąd.

Spoko, spoko. MGS:S w Europie będzie na PS2 i Xboxa.

Galeria NEO PLUS

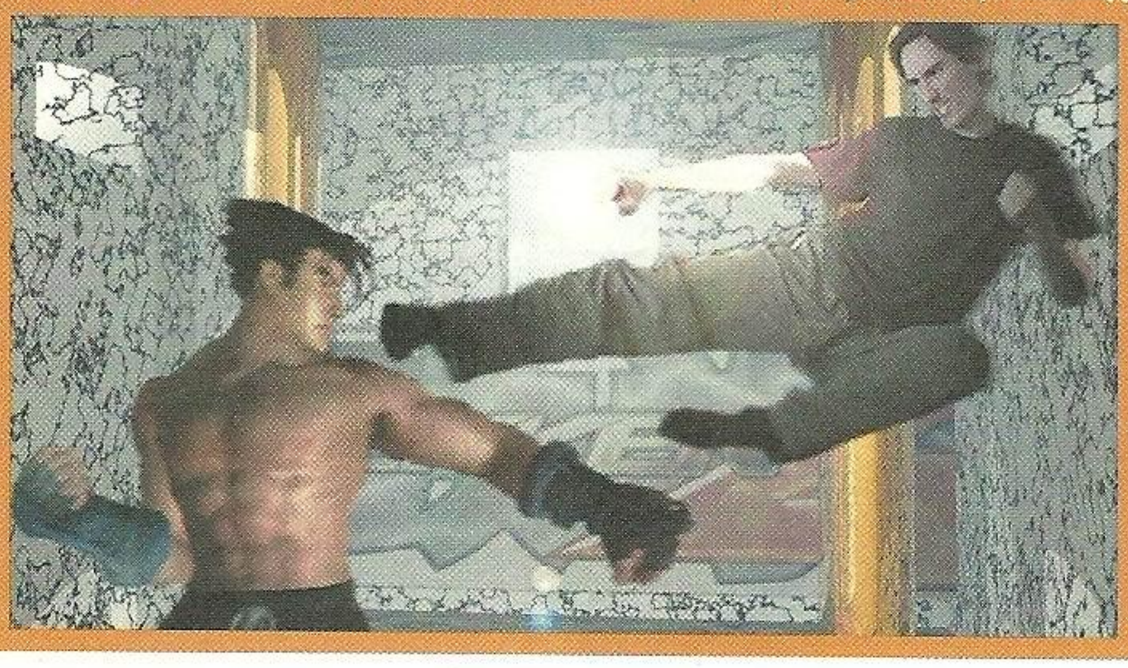
Maciek Marchewka i jego Gojira

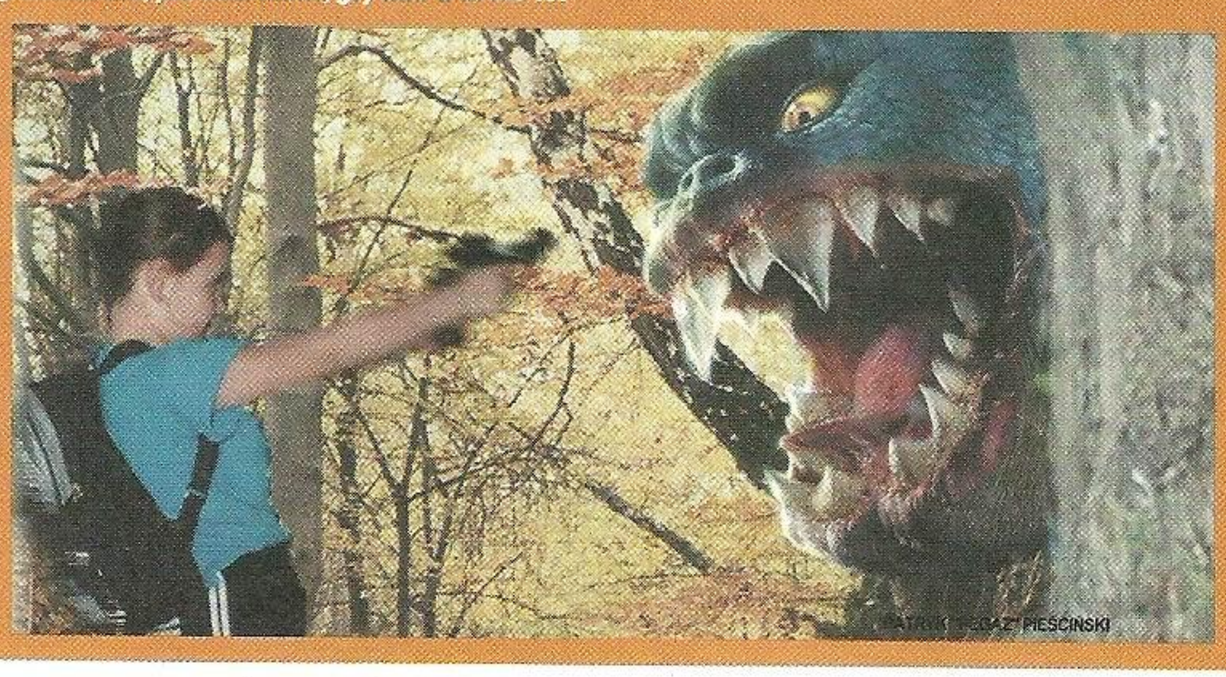


Tomek Szczygiel i Jet Set Radio Future

Jerzy Dunin i... Hmm, salon sado-maso? Hehe.

Patryk „Pegaz" Pieściński dosiadł się do mocnego komputera i zaczyna zabawę z obróbką grafiki... Ale, jak sam mówi, gry na PC to nie to!



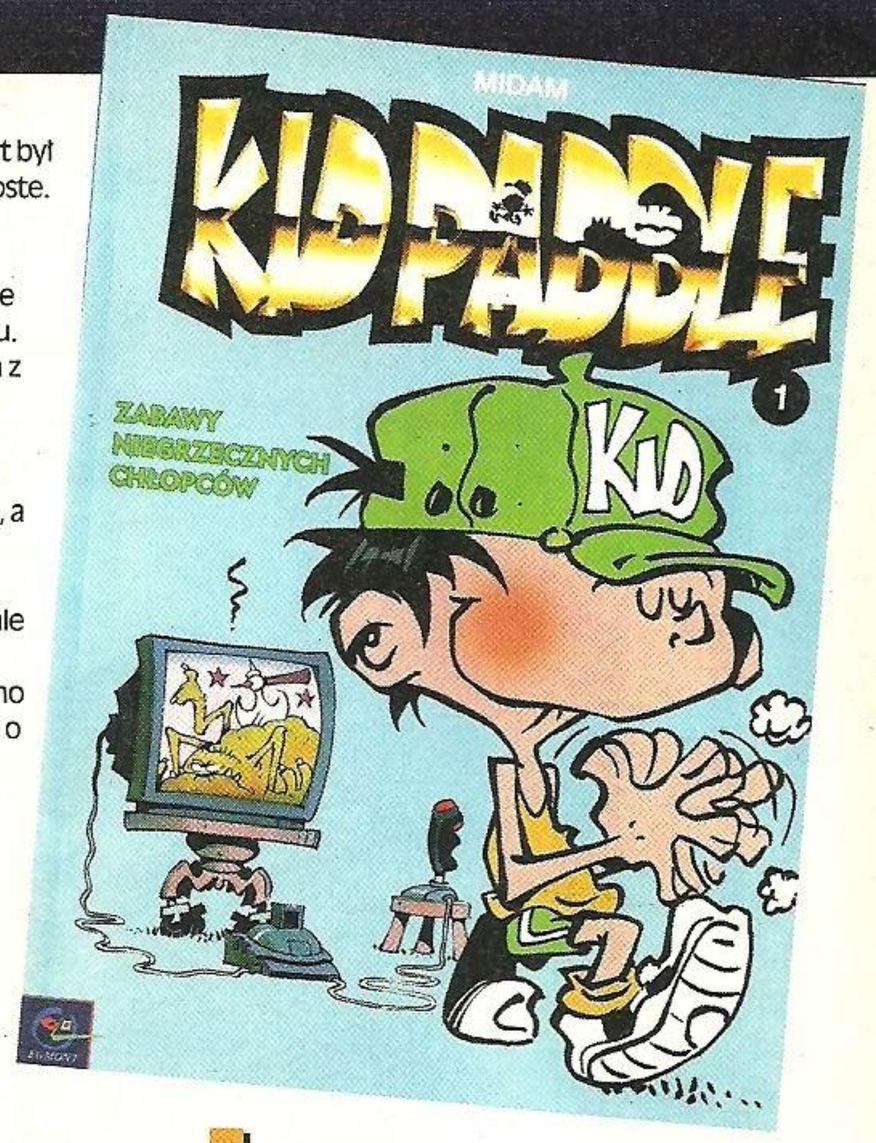


Jest kiepski, ale i tak go lubię!

Cześć!
(...) Jak każdy gracz wie mamy na rynku trzy next-geny. Zakorzenionego już dobrze dzieciaka Sony, podgryzającego (co wcale nie znaczy pasożytującego) te korzenie przebojowego Xboxa oraz próbującego się dobić do tej dwójki GameCube. I co dalej? To pytanie zadać może sobie każdy. Kogo kupić, komu zaufać. Jak w każdym wypadku należy rozpatrzyć wszelakie za i przeciw. Ten wywód chciałbym polecić uwadze maniakalnym fanom naszego posiadacza korzeni. Bo niestety posiadacze PS2 (do tego grona mam zamiar niedługo się zaliczać), z niektórymi rzeczami należy się pogodzić.
Chciałbym zauważyć jedno. Dla wyżej wymienionych maniaków był to zapewne najbardziej przykry fakt. Na rynku pojawił się pan Bill Gates i umieścił na nim swoją konsolę. Wszyscy mówili, że oni się nie znają, co oni mogą. I co? Okazało się, że mogą i to dużo. Wbijcie sobie do głów takie zdanie: W TEJ CHWILI NAJMOCNIEJSZĄ KONSOLĄ JEST XBOX. Wcale nie znaczy, że jest najlepszy. O tym, że konsola jest najlepsza, świadczy wiele czynników - a moc konsoli jest przecież tylko jednym z nich. Przykre jest takie zachowanie, które polega na fanatycznym uwielbieniu jednej rzeczy i nie zwracaniu uwagi na inne. A co z sentymentem, przecież sam o nim pisałeś - powiecie. Jasne można, a nawet trzeba mieć sentyment do różnych rzeczy. Ale wszystko idzie do przodu i trzeba od czasu do czasu przetrzeć oczy. Co nam da ślęczenie cały czas przy jednym. Obudzicie się wtedy z ręką w nocniku i co? Pretensje do całego świata, do Billa o to, że ma dużo kasy i wszystkich kupuje. I co z tego? Jakbyś miał kasę też byś kupował i niech nikt nie mówi, że jest inaczej. Pretensje możesz mieć tylko do siebie. Do swojego zaślepienia. Jedna piosenka mówi: „budowa ściany wokół siebie, marna sztuka". I tu ma dużo racji.
„To co mam poradzić, ja chce żeby Sony było the best". Poczekaj na PS3. Jego Cell ma szanse być naprawdę czymś (jeśli Sony nie chrzani głupot). A do jego premiery zostań przy Soniaku i ciesz się tym co masz. Zabawne jest to, że takie problemy maja przeważnie ludzie, którzy mają już next-geny. A co mają powiedzieć Ci, którzy maja Szaraka albo Dreama? Ja mam PSXa. Na dodatek jest nieprzerobiony, więc na nadmiar gier nie narzekam. Wcale mnie to nie martwi. Dlaczego? A po co mi niby pięć gier tygodniowo! Ja nie miałbym czasu ich przechodzić. Moim zdaniem lepiej mieć tę jedną lub dwie gry na miesiąc i poznać je na wylot; niż z tych pięciu ukończyć wszystkie i za miesiąc nie pamiętać, o czym były. Poza tym gry oryginalne ładnie wyglądają... I chciałbym zaznaczyć, że jeśli chodzi o kasę to u mnie w domu się nie przelewa. Jednak trochę dobrej woli i można zdobyć te tytuły, które się chce. Ludzie, nauczcie się doceniać to, co macie. Nauczcie się także uszanować wolę innego gracza i jego chęć posiadania innej platformy niż ta, którą wy uważacie za najlepszą. Nie fajnie by było, jeśli kiedyś można by było zrobić zlot konsolowców, na którym przedstawiciele różnych platform nie patrzyliby na siebie z byka? Na szczęście pod tym względem sytuacja ulega poprawie i może niedługo to będzie możliwe. W tym momencie pozdrawiam tych, którzy nie psioczą na innych „platformowców" jak i tych, którzy zaczynają rozumieć ten problem. Resztę natomiast zachęcam do przemyślenia tematu (i pozdrawiam). Nie mieszajcie innych konsol z błotem. Żeby coś krytykować, trzeba to coś poznać i mieć jakieś konkretne powody do krytyki. Nie uważam żadnej z konsol za idealną, bo żadna taka nie jest. Uważam natomiast, że każda konsola jest w stanie dać solidną porcję rozrywki - nieważne kto i gdzie ją wyprodukował. A jeśli chodzi o tytuł, to sami go sobie zinterpretujcie. Taki wpadł mi do głowy i tyle. Dobrze pasuje do stosunku: Ja – Szarak.
Chciałbym jeszcze przedstawić jak ma się sprawa z moimi argumentami dotyczącymi wyboru konsoli. Mam zamiar pozostać przy Sony. Konsole tej firmy dały mi najwięcej radości i chcę się za to jakoś jej odwdzięczyć . To może głupie, ale jakiś tam szacunek i wdzięczność chcę okazać. I nieważne czy, ktoś to dostrzeże, czy nie. Będę w porządku w stosunku do samego siebie. A PS2 kontynuuje tą zdolność do dawania mi miłych chwil. Poza tym liczę na to, że kiedyś uda mi się dorwać oryginalną Valkyrie Profile i będę ją w stanie kolejny raz ukończyć. Do tego czasu na pewno będę już miał PS2, a tylko ta konsola mi to umożliwi. Teraz ciułam jeszcze na Dreama, a powodem są 2D fightery. Reszta konsol jest w porządku tak samo jak ludzie, którzy je mają. Życzę Wam tego abyśmy się kiedyś wreszcie ze sobą zgodzili. Chciałbym jeszcze podać po trzy moje ulubione gry na poszczególne platformy.
PSOne: 1. Valkyrie Profile, 2. Metal Gear Solid, 3. Tekken 3
PS2: 1. Metal Gear Solid 2, 2. Capcom vs SNK 2, 3. ICO/Gran Turismo 3
Xbox: 1. Rallisport Challenge, 2. Halo, 3. Project Gotham Racing
GameCube: 1. Pikmin, 2. Rogue Leader, 3. ISS
Dreamcast: 1. Capcom vs SNK 2, 2. Shenmue, 3. Soul Calibur
Amiga (sentyment): 1. Elvira 2, 2. Eye of the Beholder 2, 3. Desert Strike
A i tak najlepszą grą na świecie jest Robbo na stare poczciwe ATARI!!!
To by było na tyle. Nara!

Jakub

Robbo ssie przy River Raid.



Nowa Konsola Segaga! 32768 kolorów!

My, gracze konsolowi, jak każda grupa młodzieżowa, walczymy z problemem niezrozumienia. Jak można mieć w domu coś, co służy tylko do grania? Jak można jechać z rodzicami na wczasy tylko dlatego, że w kurorcie otworzyli najnowocześniejszy w okolicy salon z automatami? Chwytacie o co chodzi, nie?... To wszystko zmieściło się w jednym komiksie.

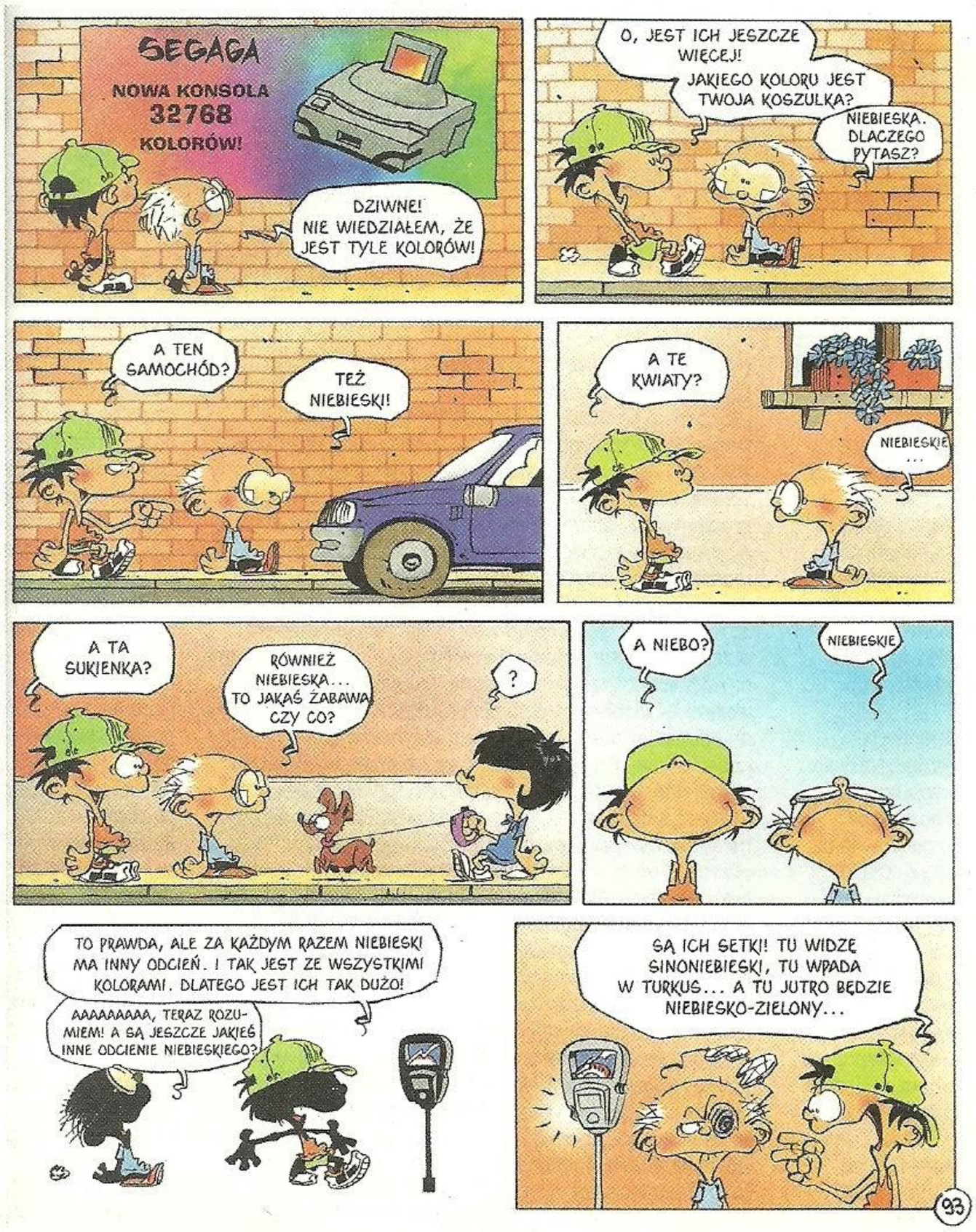
txt: Grabarz

Co nas gnębi?
Kid Paddle, bohater jednej z serii komiksowych dostępnych na naszym rynku jest niejako ucieleśnieniem wszystkiego, co nas gnębi, a z drugiej strony karykaturą tego, jak się zachowujemy. Jeśli Garfield jest wielkim piewcą lenistwa („Co dobrego jest w lenistwie? A gdyby zaczęła się wojna i nikt by nie przyszedł!"), to Paddle jest piewcą konsol i gier video!
Kid jest małym chłopcem, który wraz z paczką znajomych ekscytuje się nieziemsko problematyką wirtualnej rzeczywistości, nowości konsolowych i automatów. Aż miło patrzeć. Niestety – cały świat dorosłych murem stoi na drodze do rozwijania tego jakże oryginalnego hobby. Jedna z historyjek pokazuje Kida na klasówce. Pojawiają się pytania w stylu: co jest na siódmym poziomie za dziewiątą beczką? Albo: czym zabić potwora na czwartym poziomie? Kid jest wniebowzięty. „To łatwe!" – krzyczy i rozwiązuje zadania jedno po drugim. Tymczasem wszystko okazuje się snem i chłopiec, zaspawszy, ledwie zdąża na klasówkę. A tam – proza życia. Pytanie z historii i tym razem siedzący obok Kida klasowy kujon krzyczy – „to łatwe". Cóż... Nie zabraknie w tych komiksach problemu nawału gierek dla dzieci, wyścigu o jak najfajniejsze figurki potworów z gier, czy ich wielkich tekturowych makiet. Wszystko co sami gnieździmy w głowach i z czego się śmiejemy – Kid idzie na przykład do chirurga plastycznego, żeby ten zrobił mu twarz Songo z „Dragon Balla".

Kto nas gnębi?
Z drugiej strony pełni niezrozumienia rodzice. Ojciec, który wiecznie wyrzuca Kida z domu, żeby się przewietrzył. A nawet – łza się w oku kręci – klawisz, czyli postać dla wszystkich nas obca. Klawisz, to mianowicie właściciel i ochroniarz salonu z automatami w jednej osobie. Gdzież u nas takie automaty i salony, w których dzieci mogą bezpiecznie pograć? W „Kidzie" jednak i tych nie zabraknie. A tam? Najrozmaitsze gry – między innymi wyścigi ślimaków, podczas których gracze zasypiają. Wrogiem staje się nawet własny dziadek, który okazuje się być mistrzem w grach strzelankowych, tylko dlatego, że ma chorobę parkinsona i wali w klawisze z prędkością światła wcale się przy tym nie męcząc.
Tymczasem z pomocą przyjść może własna siostra i jej arsenał lalek, które zdekapitowane posłużą „chętnie" za modele do kolejnej krwawej inscenizacji. Bo to są właśnie klimaty ukochane przez Kida, który nawet prostą grę w Sim City potrafi zamienić w karmazynowe rządy dyktatu, a idąc na klasowy bal umawia się z kumplami na stroje odciętych kończyn i krwawiącego topora.

Kogo gnębimy?
Jeśli tylko nadarzy się okazja do zabawy – należy ją wykorzystać. Kid się nie krępuje. Joystickiem może być wszystko – od bosej stopy, po kran w łazience. Niewiele sprzętów wytrzymuje taki trening. Tym niemniej warto ryzykować. Z wielkiej głowy do trenowania fryzur, którą buchnęło się siostrze można po dodaniu dwóch musujących aspiryn zrobić przecież wielkiego rzygającego potwora!
W Kid Paddle'u pełno też scenek z gier. Dla wnikliwych jest Sonic, Flashback (pamiętacie to jeszcze?), Mortal Kombat... Midam, autor serii, lubuje się jednak najbardziej w scenach z platformówek. Dokładniej zaś w żmudnym pokonywaniu platformowych poziomów. To, że w grze znaleźliśmy kluczyk, jeszcze o niczym nie świadczy. Dalej natkniemy się na stertę zamkniętych skrzyń, ciągnącą się po horyzont. Miłego szukania.
Krytyce nie oparły się także gry planszowe. Po co losować karty z trudnymi pytaniami i odpowiadać na nie, skoro można urozmaicić zadania i nabierać siostrę. Jak urozmaicić? Na przykład: „żuj skarpetkę osoby z prawej strony". A propos modyfikacji – zastanawiacie się może jak wygląda miś, któremu domowy mikser urwał nogi? Albo dlaczego Kid Paddle poświęcił chwilę na rozwiązywanie labiryntu w jakimś czasopiśmie? Labirynt był wywalającymi się jelitami – proste.

Wielki Gnębiciel!
Na koniec – słów kilka o autorze tego nadzwyczajnego komiksu. Jest nim niejaki Midam rodem z Brukseli. Oto, co mówi o początkach swojej kariery. „W końcu jeden z przyjaciół zaczął pracować w magazynie Spirou, a ja poszedłem jego śladem. Przedstawiłem wydawnictwu Dupuis mnóstwo projektów, ale odpowiedź brzmiała cały czas nie... Aż do dnia, kiedy wezwano mnie na zastępstwo: chodziło o narysowanie strony poświęconej grom video do Spirou. Poprzedni rysownik miał już dość. Przejąłem po nim schedę z umiarkowanym entuzjazmem. No bo jak zrobić planszę o bohaterach konkretnych gier video, jeśli często czytelnicy w ogóle ich nie znają? Dlatego wymyślałem historię o konsolach tak, żeby do ich zrozumienia czytelnicy nie musieli gier tych znać. Rysowałem małe plansze na pół strony. A że do tej pory nigdy nie miałem w rękach żadnej konsoli do gry, więc redaktor naczelny pożyczył mi swoją (...) Tak naprawdę bardzo dużo grałem na początku tworzenia serii. Aż za dużo. Otrzymywałem do testowania 3-4 gry na miesiąc, spędzałem nad nimi całe noce, a finał tego był taki, że nie miałem czasu na rysowanie. Kiedy gram w cokolwiek: w snookera, w karty, itd. nie czuję upływu czasu. Trzeba było to ograniczyć. Poza tym prawdziwą inspiracją dla mnie było obserwowanie, nie granie". [za magazynem Świat Komiksu]
I co Wy na to? Jeśli gracz konsolowy może sięgnąć po jakiś komiks, powinien być to w pierwszej kolejności Kid Paddle. Zawsze to raźniej, kiedy się wie, że ktoś jeszcze ma problemy podobne do naszych, nie?



Konkurs!
Jeśli chcecie dostać od nas Wszystkie albumy Kid Paddle'a jakie dotąd ukazały się po polsku, spróbujcie wymyślić jak najtrafniejszą i za razem „chwytliwą" polską wersję ksywki „Kid Paddle". Kartki z propozycjami i dopiskiem KID PADDLE ślijcie do redakcji do końca listopada! Decyduje data stempla pocztowego. Mogą być także emaile pod adresem: gulash@neoplus.com.pl

Za nagrody na konkurs dziękujemy oczywiście polskiemu wydawcy Kid Paddle'a – Wydawnictwu EGMONT!

Ilustracje: © DUPUIS

TEKKEN 4

Pytanie: synem Heihachiego jest

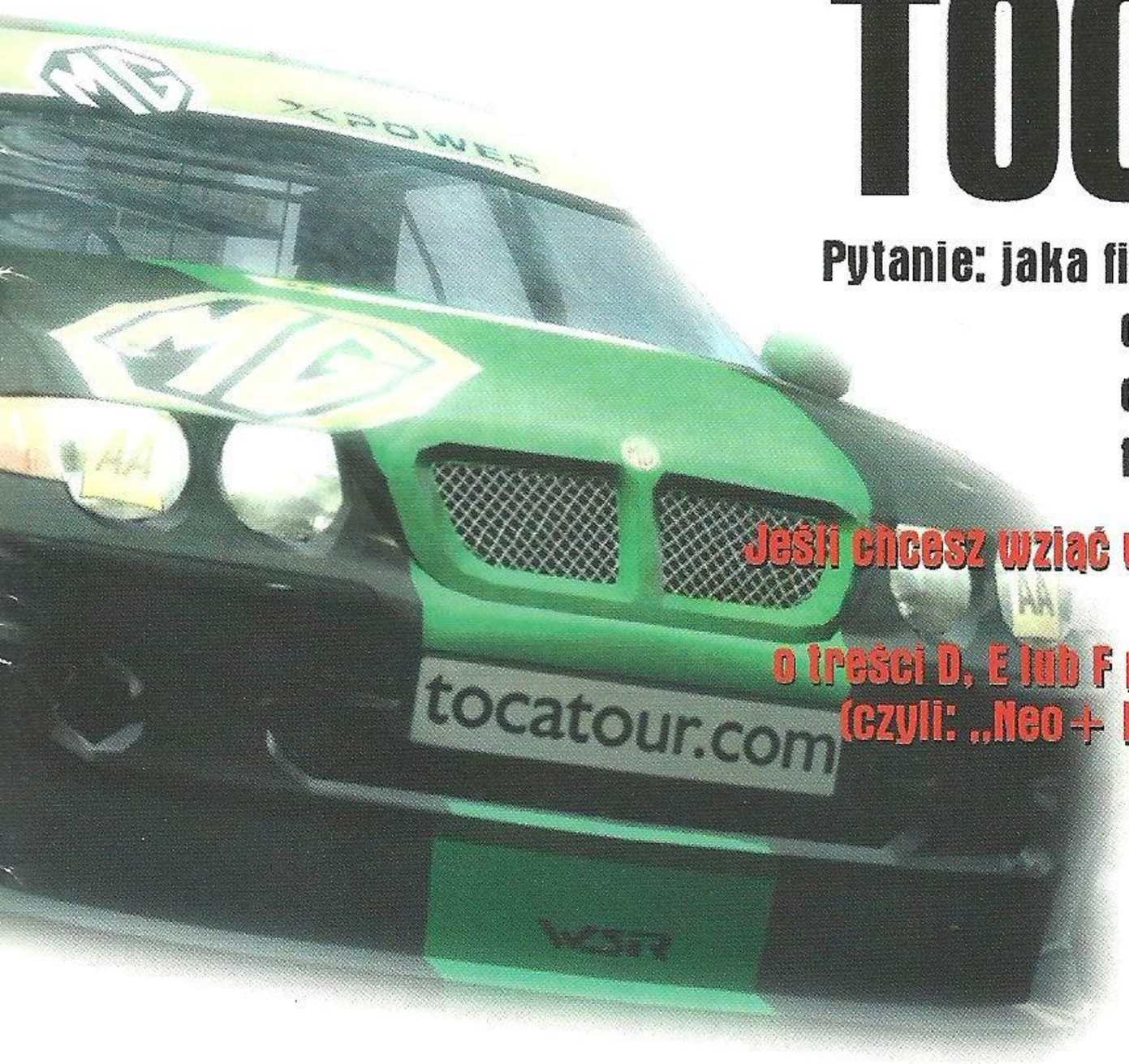
a) Jin
b) Kazuya
c) Jackie

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo+ (czyli: „Neo+ A", „Neo+ B" lub „Neo+ C")

Nagrodami są trzy egzemplarze TEKKENA 4 z limitowanej edycji, wraz z kulkami do medytacji zamknięte w eleganckim pudełku!

KONKURSY

TOCA RACE DRIVER



Pytanie: jaka firma stworzyła TOCA RACE DRIVER?

d) CodeMonkeys
e) CodeGenius
f) CodeMasters

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem Neo+ (czyli: „Neo+ D", „Neo+ E" lub „Neo+ F")

Nagrodami są trzy egzemplarze gry TOCA RACE DRIVER na PS2.

Koszt jednego SMSa to 2 zł + Vat.
Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

JEDYNY MAGAZYN TYLKO O GRACH NA GAMEBOYA!

100% GAMEBOY ADVANCE i COLOR

Październik-Listopad 2002 (10-11/2002)

cena 5.99 zł

GameBoy MAGAZYN

PONAD 40 RECENZJI GIER

RECENZJA I OPIS

DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU

RECENZJA I OPIS

BROKEN SWORD

NAJPIĘKNIEJSZA PRZYGODÓWKA NA GBA!

I STAŁO SIĘ ŚWIATŁO!

ILLUMINATOR PRO VS AFTERBURNER

TESTUJEMY DWA NAJLEPSZE PODŚWIETLACZE DO GBA!

Independent Press
ISSN 1642-4166 - NUMER 366544

WSZYSTKIE NOWOŚCI

CASTLEVANIA 2

V-RALLY 3

CT SPECIAL FORCES

STAR WARS EPISODE 2

TEKKEN ADVANCE

GAMEBOY COLOR - RECENZJE NOWOŚCI, PRZEGLĄD GIER RPG

NOWY NUMER JUŻ W SPRZEDAŻY